电脑報 配套光盘之

游戏世界

第4期

封面故事 冒险大陆

也许您早已厌倦生活中的千篇一律，
也许您曾幻想自己就是童话故事中
的主角……那么请到《冒险大陆》的
世界中，创造一个属于自己的世界吧
新型态的角色扮演+冒险游戏

游戏世界热力赠送

新游戏直通车

国产游戏贺新年，《傲世三国》、《朝鲜战争》
《天国战将》抢鲜报道

Activision的《文明：天赋神权》
又会为玩家带来什么样的震撼，
请看本期的精彩报道

业界星空

LucasArts公司游戏设计艺术探密

LucasArts公司是电脑游戏界中最令人称道的游戏制作企业之一，它是游戏设计艺术创新的持续推动者，通过这篇文章，我们将走近LucasArts，一睹它的风彩

玩家百宝箱

想知道如何用EA的官方编辑器做出一辆梦幻赛车吗？想知道PSEmuPro Neo Geo模拟器的用法吗？请不要放过"玩家百宝箱"

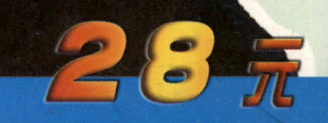
ISSN 1007-7189





本期光盘提供

USA、Firewks等全屏动画的开关机画面
最终幻想VIII（全力推荐）、神话2、Draken等动画演示
心跳的回忆、轩辕剑、原罪等三大类共四十四张游戏墙纸
古墓丽影III、上帝也疯狂3、Lode Runner2等游戏修改工具
天旋地转3、朝鲜战争、魔法门英雄无敌3等最新游戏试玩版
极品飞车III特区内为你准备了VIVWIZ03、COPHACK、CARTOOL等一流编辑工具
Hex WorkShop、UntraEdit 6.0等各种修改游戏存盘文件的二进制编辑工具
辐射2、Half Life、大富翁四等热门游戏补丁

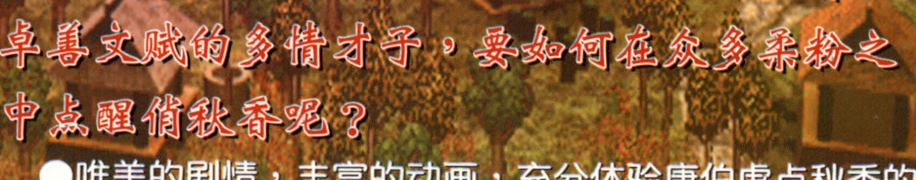


电脑报社出品

江南才子唐伯虎

桃花坞里桃花庵，桃花庵下桃花仙，
桃花仙人种桃树，又摘桃花换酒钱，
酒醒只在花前坐，酒醉还来花下眠，
半醉半醒日复日，花落花开年复年。
但愿老死花酒间，不愿鞠躬车马前，
车尘马足显者事，酒盏花枝隐士缘，
若将显者比隐士，一在平地一在天。
若将花酒比车马，彼何碌碌我何闲，
别人笑我太风颠，我笑他人看不穿，
不见五陵豪杰墓，无花无酒锄作田。





- 唯美的剧情，丰富的动画，充分体验唐伯虎点秋香的风流史。
- 不同于一般的养成游戏，你必须文武兼修，德智兼备，否则秋香是看不上你的喔！
- 不拘泥于单独路线，游戏过程完全由玩家自由发挥。
- 场景人物、招式众多，令人目不暇给。



电脑報 配套光盘之

PC世界

家庭上网管理工具
贺卡制作系列软件
Win98专辑
WinBoost 98设置上百种 WIN95/98 的隐藏设置
SiSoft Sandra 98 极好的WIN95/98系统信息及诊断软件
各种WIN 98最新补丁
网络电话专辑
MediaRing Talk 99等

Star Office 5.0 挑战微软Office的新劲旅
NJStar Comunicator 2.0 最佳多语种中文环境
专业制图工具 SmartDraw 4.0
3D Builder 帮你快速地把普通图片转换成3D模型
Microsoft PhotoDraw 2000 微软的图形处理软件巨作
三维网上交谈 VRCom Start-Up 1.03
微软的 Visual Develop Studio 6.0的SP1升级包

华正 CAXA电子图版 98最新试用/升级版
远潮梦想影院系列之蓝色天使试用版
功能强大的CELL制表组件最新共享版



全国统一定价
38元 双CD

版号：ISSN 1007-7189
刊号：CN 55-9201/TP
新出音管[1997]318号

电脑报社出品

电脑報

配套光盘之游戏世界

目录





LucasArts公司游戏设计艺术探密

LucasArts是电脑游戏界中最令人称道的游戏制作企业之一。在越来越多的游戏被玩家认为缺少新意与内涵之时，LucasArts推出的作品却总能给玩家带来惊喜和满足。那么，LucasArts是怎样做到这些的呢？本文将为你揭开这个秘密。

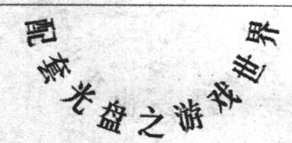


[总策划]
陈宗周
[监制]
黎和生
[责任编辑]
王薇　秦新
[美术编辑]
向波　曹强犀
[参与制作人员]
饶凯　马鸿

[读者信箱]
gamecd@cpcw.com
[咨询电话]
023-63509006
[通讯地址]
重庆市电脑报社
游戏世界制作小组
[邮编]
4000015



目录

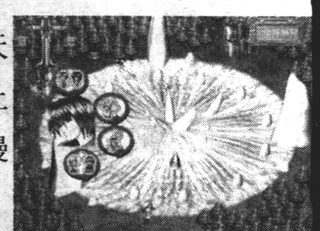


封面故事：冒险大陆



艾思嘉，一个充满了幻想的时空，它多变的历史中，记载着英雄们的壮烈史诗，与人们血泪奋斗的历程：魔神王普罗特的重出，光之教派与费特教派的争斗……

艾思嘉历1900年，在知识之神所在的海市蜃楼经过了三万六千五百天的周期后再次出现于世上的这一天，新的传说慢慢展开了……



因百年难遇一次的海市蜃楼出现，冒险者之镇——奥德赛里的冒险者们纷纷进入了所谓的“旺季”。在这儿，有七位冒险家：夏露露、拉克、琳儿、伊莎贝、朱里安、法鲁和艾扎克，踏上了寻找传说中最强之法的旅程。漫无目的的寻找，真能让他们如愿以偿吗？ 56

电脑报游戏世界光盘征稿启事

为了更加丰富电脑报《游戏世界》光盘和杂志内容，特向广大游戏爱好者征稿。

稿件要求如下：

1. 游戏评论：要求是当前最新游戏的评论，国内游戏评论最佳，4000字以内。

2. 新游戏介绍：针对当前还未正式发行的游戏进行介绍，2000字以内。

3. 游戏相关工具：要求对游戏工具进行详细的使用说明介绍，如果游戏工具是Internet网上的免费软件，请注名下载地址，4000字左右。

4. 自编游戏工具或游戏程序：要求是自行编制的软件，请附带源程序，最好能配上简短的使用说明。

5. 游戏编程介绍：介绍游戏编程的小窍门或方法，要求文章通俗易懂。

征稿请寄：重庆市电脑报社《游戏世界》制作小组

邮编：400015

E-mail：gamecd@cpcw.net

编辑手札

又到了要和大家说新年祝福的时候,《游戏世界第四期》也进入了最后的测试阶段。时间就这样在不知不觉中消逝着,无人能挡住他前进的脚步,而万物也都在这脚步中慢慢成长、衰老。但让我们这些制作人员高兴的是,《游戏世界》正在茁壮地成长。回想一下走过的一九九八,才发现身边有了太多的变化:办公地点变宽敞了;接上了DDN专线;新的伙伴;光盘制作更成熟;更重要的是朋友越来越多了。工作虽然忙碌,却让我们觉得生活更加充实,也为《游戏世界》能在大家的记忆中留下那么一点痕迹而感到高兴。

《星球大战》那宏伟的交响曲又一次在我的耳边响起,十多年过去了,乔治·卢卡斯的创作依然那样熟悉和激动人心。而我们最大的希望就是能有一天能制作出这样历经风雨而不褪色的产品,虽然这在今天说来还有点像痴人说梦,但今天的现实哪一个不是昨日的梦想呢!信手拿起前几期的《游戏世界》,突然想起我们的吴大师所说的话:"今年的《游戏世界》好像没有太多令人心动的内容。"是呀,如果仅以发行量来看,刚满一岁的《游戏世界》算是同类产品中的骄骄者。不过,我们心里都明白,现在的成果离大家心目中的目标还有多远。如果把《游戏世界》比作一辆在《极品飞车》中行驶的赛车,我们就好像是坐在车里的人,赛车的动力就是用户的肯定。这里没有终点,也没有最后的胜利者,只有失去动力的赛车自动消失。我们不希望作一辆失去动力的赛车,只希望带着大家驶向多姿多彩的游戏王国,一个充满幻想和梦想的国度,永远领略激动与惊异,找回我们曾在现实中失去或淡忘的亲情、爱情和友情。

制作组的成员都是二十出头的年青人,青春而充满活力是这里最大的特征。和刘墉所描写的《现代青年》一样,在紧张的工作之余,我们都爱听爱唱流行歌,喜欢穿上名牌服装填补年青人的虚荣,更喜欢在游戏中杀个天翻地覆,让别人觉得我们都是一群不务正业的人。但是同时我们也会经常不分白天黑夜地加班,希望制作的《游戏世界》成为最好的娱乐光盘,希望多回报养我们成人的父母,虽然他们也曾强烈反对我们玩游戏。所以,我们希望制作出的每一期的《游戏世界》都能以全新的面貌给你一份激动、一份欣喜,能给你在学习或工作之余带来些许的欢乐,能让你感到自己的心依然年轻。

当大家拿到这一期的《游戏世界》时,我们正在送走虎年,迎来兔年。冬去春来,万象更新,希望春风能带走大家一年的劳累,更愿这期的《游戏世界》能让你感到满意。最后,我们全体制作人员祝大家

新春吉祥　事事如意!

《游戏世界》制作小组

傲世三国

/奥世工作室　赵剑平

“建筑能出入，民夫择业行；落叶随风动，燃草年复生；草舍藏英雄，山林潜伏兵；大将成霸业，小民未可轻。”——咏《傲世三国》

话说高祖当年起于布衣、奋剑斩蛇而取天下，数百年汉室基业传于恒灵二帝却因“党锢之祸”而至国家三分。时有晋人陈寿史载于《三国志》，更为元末太原罗贯中著成《三国演义》而流传百世、为历代所咏诵。时至今世，三国史事已被炎黄子孙以高科技手段数度重现。

此番笔者将介绍目标软件公司之奥世工作室倾力制作的《傲世三国》，其除了将具有拟真性、开放性、人性化，画面品质卓越、制作气势宏大、策略丰富、贴近玩家等诸多特点之外，更欲加强该游戏在三国文化方面的深入刻画，将诸侯纷争的三国历史时期真实地、艺术地再现出来，让玩家在研究生产抚民之纲要、运用治国统兵之策略的同时，体验到史诗一般恢宏的战争场面和权谋诡诈的三国霸权之术。

《傲世三国》是一部结合了即时战斗和经营策略模式的游戏，分别以围绕着刘备、曹操、孙权的历史事件和阶段来展示真实的三国历史。在这部游戏中，玩家还可以自定义一个君主（嘘！角色和情节暂时保密），并按照各自的任务序列进行游戏。《傲世三国》与通常的即时战略游戏不同的是，玩家不能向以往的游戏那样有钱就可以随意生产，而是需要通过了解游戏中的各种因素，依靠经营来增强自己的综合实力。增长人口、招募人才、积累金钱和各种物资、发展武力，然后综合运用结盟、间谍、贸易、战争等多种制胜手段征服或者消灭对手。该游戏在策划过程中注重反映中国的历史文化特色，强调游戏的拟真性和策略性，同时又不失其可玩性，所以《傲世三国》将具有以下特色：

首先，游戏使用全部由3D渲染、按实际比例缩小制作的建筑和人物，营造出规模宏大、景象繁荣的城市。场景中的所有物件都是本着拟真性的原则处理的，笔者在撰写策划案时曾经即兴赋打油诗一首，诗曰：建筑能出入，民夫择业行；落叶随风动，燃草年复生；草舍藏英雄，山林潜伏兵；大将成霸业，小民未可轻。此外还有许多细微的设计，使人物活龙活现，相信届时玩家将看到国内游戏前所未有的逼真视效。为了突出三国游戏的策略性，奥世工作室制作了巨大的游戏场景，何谓巨大？在没有林木山岭阻挡的情况下横穿整个地图也需要15分钟（在P266机器上）。巨大的场景被划分为不同的行政区域，这些行政区域内的资源归不同管辖方所有，并且允许玩家占领和抢夺，因而玩家需要根据自己的发展计划对不同的区域采取不同的策略。

在《傲世三国》中，玩家除了可以通过战争和结盟征服敌人之外，还可以根据自己的实力和储备情况，通过市场和商队控制敌方获得某些有限资源的数量，使其失去发展条件进而被削弱实力，从而能达到不战而屈人之兵的至高用兵境界。运用商业手段实施贸易战是《傲世三国》的主要特点之一。在游戏的可玩性方面，《傲世三国》的制胜手段将包括政治、经济、军事等多方面。不论是结盟作战，围困迫降或通过市场和商队控制对方资源，破坏生产，还是使用多种计谋、阵法和特种装备展开激烈的战争，都能使玩家发挥聪明才智，正可谓诡诈权谋应有尽有。

美工人员的手绘功底不错吧

游戏中的数百个历史人物和士兵、平民具有不同的人格、技能、职业和战斗属性，玩家需要根据他们的特点去治国治军，才能获得他们的忠心并辅佐玩家完成霸业。选择不同的角色时将拥有的指令系统是有区别的，而且所拥有兵种也是有属性区别的。不过属性区别可以通过刺探和学习技术加以补补。为了能够让玩家方便上手，《傲世三国》将采用独具创意的帮助系统设计。在玩家任命军师之后即可进行“议事”，此时君臣即可以商讨治国治军之策略，生产安邦之纲要。游戏当中亦采用多种形式结合具体情况进行提示。“议事”指令于玩家可以了解游戏要点，于君主则可以增长经验和智力。因为人物的人性化设计原因，并不是所有人物都能胜任军师之职，某些不胜任此职的人物可能会发生属性的变化，所以游戏中玩家不要随便任命军师，也不要没完没了地向军师讨教。



游戏的场景绘制得相当细腻，将达到512×512的大小

在这部《傲世三国》中，奥世工作室大胆创意并在业界首次创造性地向玩家推出游戏架构的开放接口。通过自定义任务提供的这个接口，玩家将史无前例地能够导入自己和亲朋的照片图像，并将图像替换游戏预设的脸谱而使之成为游戏的一部分内容，然后即可亲自率领家族大军纵横海内、统一天下。一旦玩家霸业成就，游戏将自动存盘、并提供一个界面供玩家对属下加官进爵，然后左揽右挽共赏“开国大典”之盛况。不同的玩家可能最后获得的评价不一样，所以该部分在创建之后可以直接提取显示进行比较。为了能够享受这种开放性所带来的乐趣，玩家朋友们可要学习图像扫描处理技术哦。不过，对于持有正版的玩家却可以尽管放心，因为目标软件公司届时将抽调人力和采取多种措施，保证持有正版的玩家能够享受到理所当然应该享受的乐趣。游戏的音乐将争取使用具有地域风格的汉代管弦鼓乐，玩家可以聆朔方胡笳之激越、品江南丝竹之悠扬，并且可以自行设定播放: 音乐亦随场景而变化，或管乐笙箫、歌舞升平或杀机暗藏、十面埋伏。

支持网络已经是当今的必备功能，所以支持网络联机对战当然也是《傲世三国》不可或缺的功能。虽然这已不是游戏的新特色，但是在《傲世三国》中将无法使用快攻战术，玩家需要依靠策略和经营才能发展实力，然后采取结盟策略和协作战术，消灭敌人统一天下，所以《傲世三国》将会使网络霸业中的各种险恶人性暴露无遗。

《傲世三国》预计明年年中上市发行。对于目标软件公司来说，《傲世三国》是关系到公司发展的一部具有战略性意义的产品，是目标软件公司进一步提高产品品质、完善服务和增强与用户沟通的开始，同时也是奥世工作室与玩家用户进一步贴近、增进情感和信息交流的实际行动，因而此次打破行业惯例，在策划案基本确定之后便通过媒体和公司的主页（http://www.object.com.cn）提前向玩家公布产品的有关信息，希望此举能够使奥世工作室的每一个产品都能符合国内玩家的要求。此番《傲世三国》拟在对话设计、开国大典、武将特殊能力之设计方面征求玩家的意见。关于此部分内容，希望玩家能到奥世工作室的主页上去发表意见。

游戏类型：策略

操作系统：Win9　DirectX5以上

最低配置：P166、32M内存、16bit SVGA（2M显存）

推荐配置：P II233、32M内存、16bit SVGA（4M显存）



/西山居工作室　李兰云

四十八年前，在亚洲三面临海的朝鲜半岛上，十八个国家同时卷入了一场战争。中国在百年屈辱的历史长河中，第一次成为那场战争的真正主角。她的上百万儿女为了友谊，也为了祖国的安危，与世界上最强大的对手——以美军为主的联合国军队在朝鲜大地上拼死搏杀。战争历时三年，其惨烈程度，与二战相比也毫不逊色。最后，终于在全世界的关注下，迫使美军坐下来签订了停战协议，取得了战争的胜利。

《朝鲜战争——喋血三八线》是金山公司西山居创作室继《抗日——地雷战》之后，全力制作的又一款回合制策略游戏。

朝鲜战争对于每一个中国人来说，可算得上是一段既熟悉又陌生的历史。游戏讲述的故事，就是1950年朝鲜内战爆发后，美国出兵朝鲜，并派遣第七舰队入侵我国台湾。不久在仁川登陆，侵占平壤。随后把战火烧到我国边境，朝鲜内战遂演变成为抗美救国战争。我国政府发出了“抗美援朝，保家卫国”的口号，组成中国人民志愿军，开赴朝鲜战场。

多达近百种的武器装备将会出现在游戏中

中国人民志愿军从1950年10月25日至1951年6月10日，同朝鲜人民军一起连续发动了五次反击战役，收复了三八线以北地区。美国被迫于1951年7月10日在开城与中朝方面举行停战谈判。此后两年转入战略防御（相持）阶段。中朝人民军开展了以阵地战为主的1951年的夏秋季防御作战和1952年的秋季反击作战。创造了坑道和野战工事相结合的坚固防御阵地，并向敌人发动攻击，如著名的上甘岭战役。

1953年5至7月，中朝军队又连续发动了三次夏季攻势，给敌人以沉重打击，终于迫使美国不得不于7月27日同中朝方面签订停战协定，划定军事分界线，获得了具有世界意义的伟大胜利。

《朝鲜战争——喋血三八线》将采用写实的方式重现这段历史。玩家作为入朝参战的一名年青指挥官，将在志愿军司令的直接指挥下亲历朝鲜战争的大小近三十场著名战役，完整地再现抗美援朝战争这段传奇历史。游戏中上千万字的资料来自中国军方、日本和美国的专业研究机构，除开玩家所扮演的角色是虚构的人物以外，其他所有人物都是有名有姓的真实人物。中国有彭德怀、邓华、韩先楚、洪学智、董其武、梁兴初、刘西元等；美军有麦克阿瑟(Douglas MacArthur1880～1964)、沃克(Walton Harris Walker1889一1950)、李奇微(Matthew Bunker Ridgway1895-1993)、克拉克(Mark Wayne Clark1896-1984)、范弗里特(James Alward Van Fleet)等；朝鲜人民军有金雄、姜健中、金武亭、崔贤等；南朝鲜有白善烨、丁一权、刘升烈、金钟五等。另外像黄继光、邱少云等人民英雄也会在游戏的特定关卡中与玩家并肩



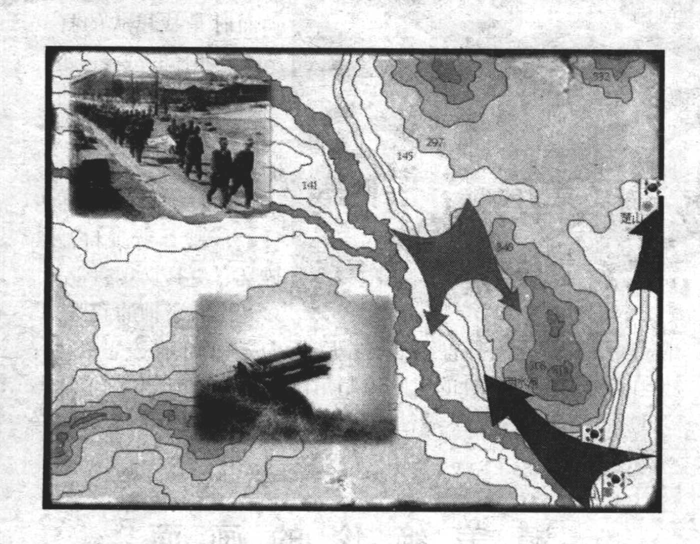
作战。游戏最后将评估玩家的作战水平，总成绩的好坏决定你是否能进入隐藏关卡。能否完成历史使命，由一个初生牛犊成长为战功赫赫的元帅，一切就靠玩家自己的运筹帷幄了。

与其它战棋类游戏相比，《朝鲜战争》的游戏规则作了较多的改进，概括起来就是更加突出了“真实”二字。战斗除开普通攻击与战术（策略）外，为突出现代战争的真实气氛，在战斗设定上除普通战棋类游戏常见的设定外。新增了兵力、疲劳度、弹药数、军衔、番号、预备队、强行军、白刃战、工事，兵种相克等设计。而且，《抗日——地雷战》中的“地雷”也作了精简被保留下来。

下面我们就看看游戏中这些新增属性的作用：

1. 兵力：游戏中兵力的多少对部队的攻击力强弱起决定的作用，再也不会出现《三国英杰传》里那种由几个人组成的部队可以对抗对方几千人的局面。

2. 预备队、弹药数：“打仗，一半是打后勤”这句话在本游戏中将得到充分的体现。游戏中兵力损失后是不能通过



物品来恢复的，主要得靠预备队补充。部队携弹量也有限，主要靠运输队补充，否则只能进行白刃战。

3. 工事：要抵御敌人成千上万吨的炮弹轰炸，工事显得尤为重要。可以说这个游戏能否取得高分，就看你工事能否修得及时到位，因为得分数与你牺牲的将士数成反比。因此，你必须尽可能减少部队的伤亡。

4. 兵种相克：游戏共设计了步兵、机枪手、工兵、游击队、特种兵、骑兵、炮兵、运输队、医疗队、摩托兵、装甲车、坦克、舰船等十三个兵种。每个兵种都有其优缺点，合理地指挥他们将会取得事半功倍的效果。

5. 战术：游戏鉴于上叙设定较为丰富，故在战术上作了进一步的精简，计有补给、激励、医疗、火攻、落石、瓦解、骚扰、破坏、牵制、疑兵等十种。不求花哨，但求实用。其实每种战术均有五个等级，战术等级每升一级，其作用效果和范围都会有不同程度的提升。所以游戏中的战术种类算来相当地多哟！

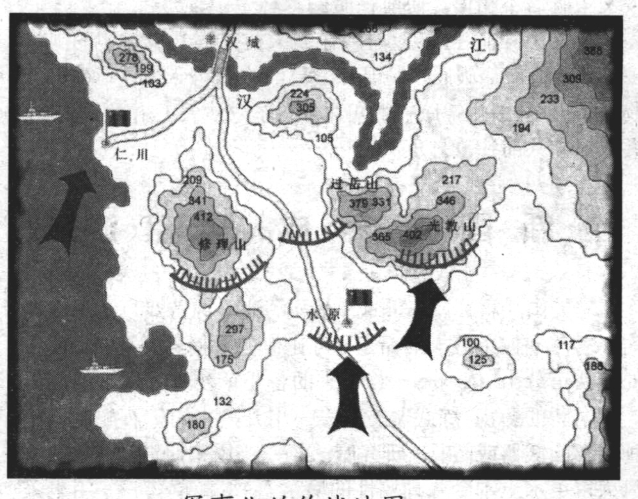
6. 物品：《朝鲜战争》中除了普通物品外，更设定了近百种当时出现的武器，相信玩过游戏过后，你的军械知识也将增加不少。

7. 此外，行军（强行军）与攻击、策略、物品使用、作业的顺序可以颠倒，如可以攻击后移动，也可以埋雷后再移动。这样游戏给了玩家更大自由度，使战术更加多样化。

8. 任务多元化，每关的任务各不相同，甚至同一关前后任务不同也将是常事，完不成指定任务也可能过关。但会对今后战役的发展产生影响，同时也将影响到成绩的好坏。总之，在胜利条件方面将给玩家以更大的选择余地。

美术方面，《朝鲜战争》的画面比《地雷战》更加细腻精美，玩家在游戏中可以欣赏到寒冬酷暑的替换，各种兵种都有独特的外形，使你一看便知属性。片头片尾均以3D动画制作，绝对不会让玩家失望。

制作公司：金山西山居工作室
游戏类型：策略
发行日期：1998年年底
基本配置：Windows 95，800X600X256色，Pentium100，16M内存
光盘路径：\demo\jinsan.exe



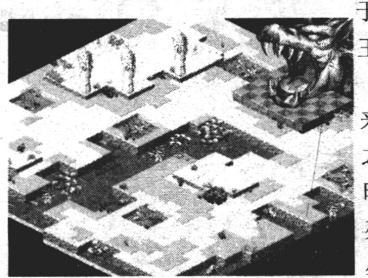
军事化的作战地图



阿修罗的重生

天帝统治着众神，当时天底下万物平和，连天帝手下的战将阿修罗一族都忘却了战争。可是一天，风云突起，天帝手下一名武将神帝释天起兵谋反，率人杀入天帝所在的善见城中，阿修罗战亡，天帝的脑袋被高高挂起于皇宫这中，从此，乱世开始了。

三百年后，帝释天召集各路武将神至善见城，告之占星人九曜从地牢中逃走了，占星人九曜自先帝死后这三百年来一直拒绝为帝释天效力。帝释天命夜叉王去杀了九曜，而夜叉王一直深爱着九曜，虽然他从未对九曜说起过。但迫于帝释天的淫威，夜叉王点头答应了。



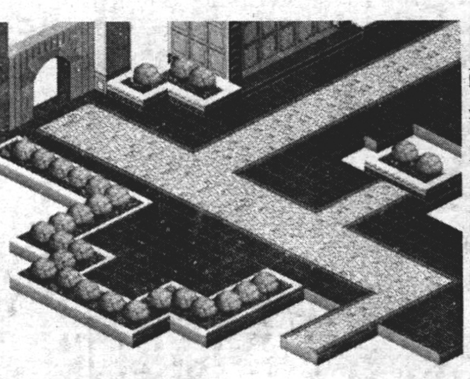
夜叉王与梅狄雅来到一个孤岛的破庙之中，这曾是他与九曜第一次相会的地方，亦是九曜曾经苦修相星术的地方。身受重伤的九曜果然在此处，九曜告诉夜叉王："六星陨落，暗星背天，在已注定的命运之网中，你将自己养育自己。血族灭足迹但却会给你明示，你将会与一婴儿一起上路，虽善恶难定但那婴儿却会转动天国的命运之轮，六星聚集之时，却是天国的终极之日。然而迷蒙中会有不速之客由天而降，他将正星轨治众星，最终，你们将成为灭天之"破"。并告之夜叉王，那个命中注定将来要杀掉他的婴儿在魔幻森林中，夜叉王听后不相信，便前往魔幻森林中。

夜叉王等前往魔幻森林，在一大树中解开被封印的阿修罗，并带他前往破庙，发现九曜已经被杀害。此时一神秘人物孔雀出现，由孔雀口中得知北方将军毗沙天王杀害了九曜，并已派重兵前往攻打夜叉村……

全新国产养成+战棋游戏

《天国战将》属于养成+战棋+战略的游戏，在养成期间玩家可掌握十五人的命运，可让他们采摘各类草药。其中的玩法可分为：炼药——将采来的各类草药进行用来配制出一种全新的药物；炼武器防具——用开采来的矿石配制出一种全新的武器或防具；研究魔法石——用来研究法术，共分风火雷电水土木金八种属性的魔法石；采摘草药——用来采摘炼药的必备品，草药按等级将分为X类，将根据人物的智慧度来判断采得何类草药；开采矿物——用来炼治武器、防具的必备品；操练武艺——用来增加一定的经验值从而升级；培养异兽——游戏时进行到一定的时候，战斗中或剧情交待中将共可获得八只怪兽，属性分别为沉默、中毒、昏睡、石化、金刚护甲、补血等。玩家可在战斗时将它们召唤出来，其培养所增加的经验值根据我方的智慧度来判定。

惊天动地的战斗



游戏中进行战斗画面时是战棋式的打法；全屏幕的战斗；超大规格的战斗人物动画；不同的职业有不同的攻击招式，变化多端。游戏首创攻击破坏技——战斗背景将被破坏，更具真实感觉。多达七百余种的武器、防具、道具、七只异兽经过培养后亦可成为你的队友，帮助你在战场取胜。高AI的电脑控制角色，独特的魔法和剑术学习过程，方向性攻击、魔法相生相克……太多的玩法等大家亲自来体会。

精美绝伦的画面

游戏中有多达上百只的怪物，各种千奇百怪的造型，且每种怪物均有各自奇异的行走方式；幻想式的地图场景；显得阴森恐怖的上色方式；地图上小动画多达上百种，整张地图上充满动感且变化丰富。



游戏类型：养成＋SLG
上市日期：1999年春季
制作公司：杭州晶天
发行公司：杭州晶天

文明——天赋神权

/ 赵峰

在国外几乎每一本著名游戏杂志的"名人堂"栏目中，都会有两个游戏长期牢牢地占据着前几名的位置，它们就是游戏大师Sid Meier设计制作的《文明》(Civilization)和它的续集《文明Ⅱ》(由Brian Reynolds主持设计工作，Sid Meier只是监制)。在这两个游戏的发行商Microprose公司和Activision公司之间的官司尘埃落定之后，两家达成了这样一个协定：双方都可以制作用《文明》命名的游戏。而下面将要介绍的，就是由Activision公司开发制作的一个用《文明》来命名的游戏——《天赋神权》(Call to Power暂译)。说句实话，作为《文明》系列游戏的狂热爱好者，我非常怀疑谁人能够接替Sid Meier和Brian Reynolds的未尽工作，把这一系列游戏继续发扬光大下去。但是，在了解到足够多的有关《天赋神权》的资料之后，我的怀疑变成了欣喜和迫切的期待。

一群潜艇偷入希腊海岸进行偷袭

很显然，《天赋神权》沿用了《文明Ⅱ》的基本游戏规则，游戏方式和易于操作的特性。《天赋神权》仍然是一个回合制游戏，不过却使用了一种非常不错的即时策略游戏界面。玩家就可以命令自己的部队去执行巡逻侦察等任务，或是通过使用"基准点"(Waypoint)来使它们移动到某个目的地；可以访问主地图的任何一座城市；还可以针对自己的游戏风格，来对建设序列进行定制化的处理，这意味着大量繁琐细碎的操作步骤将会得到简化。当然，如果对自己的国土进行微观管理是玩家所喜欢做的事情的话，也可以仍然像原来那样去进行游戏。

更长的发展进程

《文明Ⅱ》提供给玩家发展的时间跨度有六千年，而在《天赋神权》中，玩家可以一直玩到公元3000年。因此，虽然游戏开始的时候，玩家所处的仍然是石器时代，但却可以比《文明Ⅱ》更深入未来。与《文明Ⅱ》中含糊不清的未来研究目标不同，玩家现在甚至可以使用那些只在最离奇的科幻小说中才出现过的战斗单位。因此，如果玩家用一种残忍的方式来玩游戏，等待玩家的将会是一个丑陋而荒凉的未来，如果用一种和平的方式来玩游戏的话，玩家也可以在地球上建起一个乌托邦式的理想之国。

在以前的《文明》中，玩家在游戏最初几个回合中所做的事情，会直接影响到整个游戏的进展，稍有差错，就会导致令你束手无策的困难局面出现。为了减轻这种"压倒性因素"对游戏的影响力，《天赋神权》中添加了一个由AI控制的宏观管理系统和建设序列。这个宏观管理系统可以让你绘制出一个蓝图，让玩家较为详细地规划城市如何发展，然后玩家可以去处理其它更为紧迫的事情，而建设序列则可以让你告诉一个城市，都要建设些什么东西，以及该以何种顺序去进行建设。这些对玩家有很大的帮助，因为有许多喜爱《文明》系列的玩家都有自己确定的模式，去建设一座"科技城"或是"贸易城"。以前的《文明》系列游戏中，显得非常枯燥乏味的任务得到了简化，如贸易路线设定等。现在，有关贸易路线的工作完全自动化，在城市菜单中就可以直接加以设定，只需轻轻点击鼠标，就可选择出贸易商队要抵达的目的地，并随时予以取消。我想这可能会对外交有所帮助，你可以对一个实力较弱的对手进行贸易禁运以示惩罚。

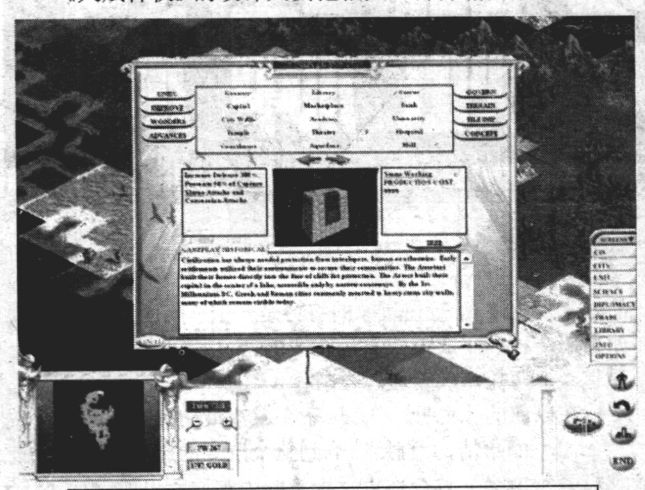


Park Ranger（地区巡逻骑兵）引爆了创世纪武器，彻底摧毁了一座城市

在《天赋神权》中，另外一个非常不错的创意是"Readiness"（姑且就叫它"预备役"吧）概念的引入。如果玩家组织出了一支庞大并花费昂贵的军队，但又暂时用不上它，就可以命令其中的部分成员退出现役，在需要的时候再把它们重新编入现役，就像部队中的预备役制度一样。当然，这些预备役部队要想恢复战斗力，必须经过几个回合的"充电"才行。

游戏的新面貌

《天赋神权》的设计人员把很大一部分精力放在了如何



游戏的帮助说明将使你了解游戏中的一切

绘制地图之上。在放弃了许多新奇的想法之后，他们明智地选择了非常类似于《文明Ⅱ》的观测视角和以小单位绘制的部队。对部队的图形作了一些诸如烟雾、倒影和战斗动画之类的增强，可以这么说，游戏的画面相当诱人。所有的部队单位都有各自的运动表现形式，还有四种不同的动画处理：行走、战斗、死亡和胜利，以及默认的静止姿势。整个游戏世界也作了一些动画处理，如同《帝国时代》中那样，游戏中的小鸟会吱吱喳喳地飞过，鱼儿会从水中跃起，水面在阳光的照耀下闪光等。

依据政府种类的不同，城市中的建筑物也会呈现出不同的外貌。不过，有关这方面的详细情况现在还不得而知，估计相关的工作可能还没有最终完成。另外一个在图形方面的革新借鉴自即时策略游戏：动态迷雾。这就使派出部队进行巡逻，以及在边界建造防卫堡垒成为一些你不得不去做的事情。

丰富的战争策略

《开赋神权》中可以采取以一敌多的方式来进行游戏，玩家的对手最多可达七个。因此，发展速度显得非常重要，技术竞赛，军事力量的发展壮大……基于玩家所选择的政府类型，可以得到不同的部队单位，有些甚至可以对游戏的最终结果产生巨大的影响。如果玩家发展到了环保（Eco-topians）类型的政府，就可以制造“传染者”（Infector）部队，也叫环境恐怖份子（Eco-Terrorist）。这种“传染者”部队非常险恶，因为它们可以传播非常危险的病毒，而且，这些病毒还能够通过贸易路线传播到对手和盟友的城市中去，具有极大的毁灭性。我听说游戏的设计小组制订了一种可以在游戏中使用的速胜策略：先切断己方一座城市和其它所有城市的贸易路线，这样也就使该城市失去了与己方其它所有城市的联系，但仍然保持它和对手与盟友城市的联系。然后，再使该座城市中己方的市民中毒（舍不得孩子，套不着狼）！病毒开始四处传播，对手的城市被感染了，盟友也急忙来询问到底发生了什么事情，你的环保政府双手一摊：“我怎么知道，我自己的城市也被感染了！”嘿嘿嘿（你偷着乐吧）。

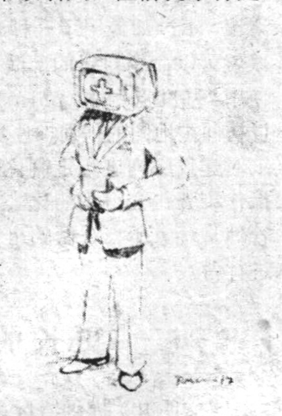
资本主义（Capitalist）类型的政府可以制造企业掠夺者（Corporate Raider）部队，他们的穿着打扮就像在公司里上班的白领一样。这种企业掠夺者移动到一座对手的城市展开攻击后，玩家会发现，对手的金钱开始从城市中消失，最后居然飞进你的国库中去了！是不是很爽呢？试想一下，玩家在玩《文明Ⅱ》时，正在和对手进行激烈的太空竞赛，如果在关键时刻使对手因缺乏资金，而被迫停止太空飞船的建造工程，会是怎样一种结果呢？

神权（Theocracy）类型的政府可以让玩家制造我所见过的最会闹腾的部队单位——电视天使（Televangelist）。电视天使的身上穿着西服套装，头上却是一台电视机，它和牧师（Cleric）一起，可以把对手的城市转变成自己的城市！或者，玩家的对手也可以用它来诱使你的人民向其定期交纳税收，以减少你的财政收入。如果出现了这种情况，而且玩家的政府类型也是神权政府，就可以派出一个调查员前去受到对手影响的城市，找出异端份子，使人民重新恢复对你的忠诚。

宗教大战、恐怖份子大战，以及经济大战都将增加游戏在策略部分的深度。不过，在一般情况下，使用军事力量进行的战争也是不容忽视的，制造出新的强力部队单位也许可以打败最阴险的敌人。而对于游戏的设计人员来说，所面临的最大挑战则莫过于，怎样在引入这些有趣策略和选择的同时，仍然使游戏整体保持良好的平衡性。每一种类型的政府都应有它的优缺点，在进行相互之间的综合比较时，没有谁会显得过于强大。最后的成功应该取决于经济、科研、生产力和策略等综合实力。

游戏的网络功能

许多人恐怕都还记得“Civ/Net”项目的失败吧？该项目的原意是想搞出一个非常有深度的游戏，并使它支持多人对战。说句实话，这个计划的确非常吸引人，但前提条件是：对于等上三十分钟才能够玩上一个回合的游戏，玩家必须一点不介意。因此，像《文明》这样的回合制策略游戏，到底是否适合于多人游戏对战，一直是没有定论。不过，据Activision公司自己称，《天赋神权》这个游戏从制作之初，就已经把容纳多人对战功能考虑进去了，玩家可以通过Email、LAN（局域网）和TCP/IP进行对战，Activision公司还将专门提供服务器，用于该游戏的网络对战。不过这方面，还没有作出最后定论，具体将取决于游戏的长度、玩家是否可同时采取行动、是否会有时间限制等。



神权时代的电视天使是一个威力十足，破坏力奇大的战斗单位



/南丁

曾几何时，一个狂虐残暴的黑暗组织Cabal,将它的黑手伸向整个世界，他们将整个世界变得阴冷恐怖。人们经过一个世纪的痛苦挣扎，为了爱人和家园组织起了一支军队进行抗争，死神和恐怖的阴影才渐渐离去……

在1997年5月23日，Monolith 公司推出了他们的处女作《血祭》(Blood),这部作品血腥味十足，在这之前的市场上我还没有看到如此叫人毛骨耸然的游戏。不过《血祭》虽然可以像《雷神之锤》或《毁灭公爵》那样进行游戏，但在主角动作设计上还存在不少的缺陷,这主要是因为游戏引擎的限制。尽管如此,《血祭》还是有非常庞大的关卡设计,独特的武器和贯穿整个游戏的恐怖气氛而紧紧抓住玩家的心。而即将推出的这部《血祭Ⅱ》(BloodⅡ)也延承了前作的恐怖手法，在构图方面较前作更具真实。据开发者声称，这部《血祭Ⅱ》的引擎足可与《虚幻》和《雷神之锤Ⅱ》的引擎媲美，这种说法到底是不是王婆卖瓜，自卖自夸，只有一试方知。

出众的游戏引擎

《血祭Ⅱ》使用的引擎是Monolith公司与 Microsoft联合开发的Direct引擎,通常他们也称作LithTech 引擎,这是一种支持软件模拟、D3D 和Glide的真3D开发引擎。利用它来创作这部续作，可以突破原作的技术局限，创作出拥有丰富故事背景和真实环境的游戏世界。它提供的 Direct3D (6.0)软件着色，可以动态地表现多分子效果和即时光影计算、氤氲雾气等特殊效果，支持即时光影、各种分辨模式和输出设备。比如可以用心爱的摇杆进行游戏等，LithTech小组倚仗这个利器自然不屑于《雷神之锤Ⅱ》的引擎。

故事简介

回溯历史，我们知道3D射击游戏还有比画面更重要的，那就是剧情的表现。Monolith很清楚地认识到这一点，他们在《血祭Ⅱ》中加入了许多的情节处理。在原作中，玩家扮演的Caleb生活在1830年，是一个冷酷的化身，一个逃犯和盗贼。然而他的生活被一个神秘的女人改变了，她就是Ophelia，她的出现使Caleb陷入爱河而不能自拔，被Ophelia介绍加入了Cabal组织并不断受到提升，但在经历了种种的变故之后，他终于走上了背叛的道路而与这个邪恶的组织决裂。

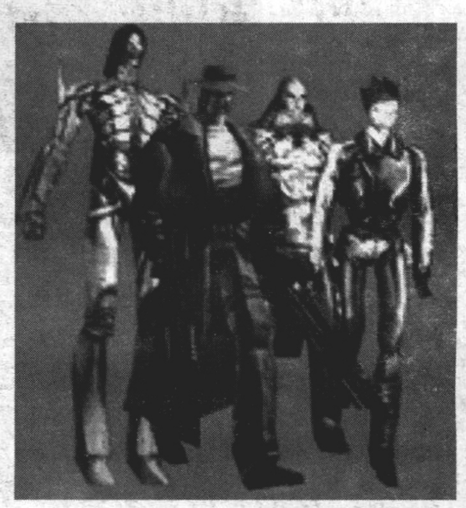
在《血祭Ⅱ》中，玩家仍将扮演Caleb一角，摆好架式准备对抗邪恶的Cabal，这个以恐怖仪式祭拜邪恶魔神Tchernobog的组织。一代时，Cabal最后还是进入了世界，并开始对全球实行控制。所以这次Caleb将需要获得前Cabal组织成员Ophelia、Ishmael和Gabeiella的帮助，才能够全面摧毁Cabal组织的势力。

角色简介和武器特色

在《血祭Ⅱ》中，除开Caleb外玩家还可以扮演三位不同的角色：Ophelia,一个极端敏捷冷血的杀手，她可以擅加利用任何东西给敌人造成损伤; Ishmael，拥有高智慧的魔法师，他常常用平静的外表掩饰内心的愤怒，用各种极为可怕的魔法来对付敌人；Gabriella,一位勇敢的武士，用一般的攻击性武器来对付Cabal党徒。

《血祭Ⅱ》允许玩家改变主角的属性、武器、技巧甚至于物理特性等。有了这样的设计，玩家就可以拥有自已独一无二的射击游戏了。因此游戏中主角并不是固定的，而是像人的个性那样变化多端了，这样就会使连线游戏更为有趣，尽管战场相同，参加的人物却千奇百怪。

如果你对于各种各样的武器有特别的爱好,《血祭Ⅱ》将是最适合你的。游戏中将提供至少二十一种武器来满足你的嗜好。在不同的战斗中都会挑中一款有效的武器，在常规武器中有狙击手来福枪、散弹猎枪、攻击猎枪和加农大炮等，除此之外原作中的燃烧弹枪和巫毒娃娃也将保留下来，还不够？OK，游戏



中还将有微波枪等新品种，这些武器被开发小组绘制得有惊人视觉效果的外形，所有金属的武器都冷酷地闪着银光，铿亮地可以映射出周围的影像。更叫绝的是，游戏中的敌人会对不同的攻击作出不同的反应，比如说玩家射击敌人的腿，他们就会一瘸一拐地行走；攻击头部就会很快地使人倒在地上；玩家还可以任意地摧残敌人的肢体；这样敌人会有各种各样不同的死法，如烧伤、电击、刺杀、轰炸、咒杀或一点点地将对手凌虐，怎么样，够酷吧！

据开发小组讲，在《血祭Ⅱ》中将会有二十余种敌人出现，你要面对的是一群熟悉暗黑魔法的党徒，可以一边攻击一边恢复体能 还有发疯的科学家，擅长比火力更加残虐的凌辱手段；骨蛭，它可以像虫子那样侵入其它生物的身体；役灵，外表很坚固的小生物，一旦发生变化可以进化为统治师或牧师；还有一种叫猎者的怪物，有两支利爪，可轻易地将对手撕成碎片。凡此种种，除了有Monolith引擎的支持，加上设计小组独特的创意，才会有如此富于个性的制作。

构思独到的制作

很多的3D射击游戏都是设计单调的任务：如寻找钥匙，拉机关开门等。Monolith尝试用一个新的视角去设计关卡，玩家进入游戏可以摧毁墙壁，炸毁建筑，在物体上会残留爆炸和损伤的痕迹，并且物体间不是孤立的，而是可以互相影响的，这远远比简单地收集钥匙和摧毁东西更为有趣。《血祭Ⅱ》是一个变化的世界，物品可以被任意地使用或毁坏，关卡中的所有东西可以像真实世界中的那样发生变化。

另外，在场景的绘制上采用极度的写实手法来演绎剧情。游戏中主角和怪物的移动是相互关联影响的，而不像其它的动作游戏那样各行其事，只在玩家接近时NPC才作出反应，Monolith尝试用独特的AI设定来表现这一点。还有一些细节的设计也有了比《雷神之锤Ⅱ》更合理的安排，比如药包和弹药不会再放置在房间的角落或树林等地，玩家只能从敌人的尸体上找到这些物品。武器也不会在空中悬浮转动，它们只能在地上拿到，事实上在游戏中的每一件东西的存在将更加符合逻辑。与此同时，敌人和怪物也将被植入独自的情感个性，他们会有恐慌或愤怒等情绪，一些判断的思维也会存在他们的脑中。比如在采取攻击时他们会使用不同的策略，或分组攻击，或绕向侧面来攻击你，或是在战斗中逃跑以保护自已，主角也会被围上来的敌人俘虏。不同的怪物会有不同层次的智力水平，这样每一个怪物都有自已的特色和个性，玩家每一次的战斗经历都是不同的体验。

如果要拍一部恐怖电影，不运用怪诞的背景和音效是不可能的，同样的道理也适用于制作像《血祭Ⅱ》这样的动作游戏。Monolith相信自已站到了技术上的前沿，并且《血祭Ⅱ》的音效将支持3D环绕立体声，普通的CD 音轨就可以完全地展现LithTech引擎的交互音乐体系。游戏制作的职业配音演员将按照角色的个性进行配音，表达故事情节，还会也不时地制造出短暂地幽默恢谐气氛。更为有趣的设计是游戏的音效会因为主角的不同动作而变化多样，比如在朝金属墙上射击时，子弹碰在坚壁上会发出尖锐的碰击声，你在森林中奔跑时，脚下会传来树叶的沙沙声。目前，Monolith正把录制好的音效加入到游戏的不同单元中去。

《血祭Ⅱ》将允许三十二人同时进行网络对战，进行拚杀比赛。当然玩家也可以和队友组队合作与电脑对抗，另外对战中也有一种凌辱模式，当玩家胜利时可以享受一下凌辱无助对手的感觉，在这样的屠杀模式中总共包括了八个关卡。

如果Monolith能够实现他们的允诺，《血祭Ⅱ》明显地是《虚幻》、《原罪》、《Half-Life》和《雷神之锤Ⅱ》的强大竞争对手，它的卖点是游戏有强大的交互性、逼真的音效和连线模式，它将成为业界动作恐怖射击游戏的一个基准，也将人类的伪善和罪恶的欲望粉碎在狂暴的血腥之中。

制作公司：　Monolith
游戏类型：　动作射击
发行时间：　1998年底



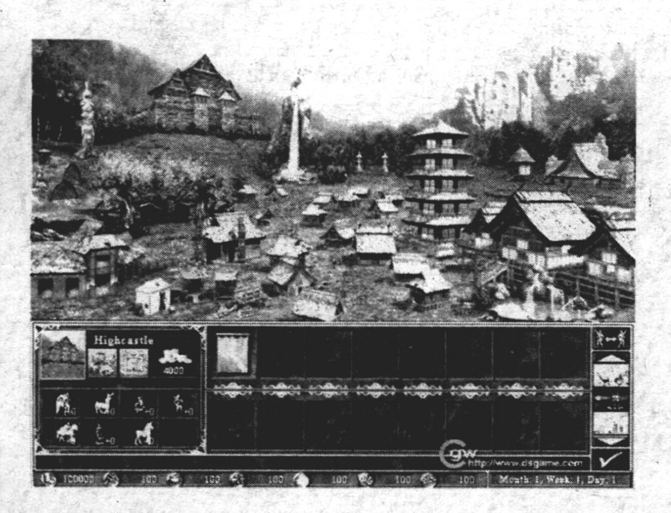
魔法门英雄无敌3

Heroes of Might and Magic

游戏类型：战棋策略类游戏　发售日期：1999年三月中旬　制作公司：New World Computing　发行公司：3DO

近几年来，就算有着《红色警报》、《魔兽争霸》、《星际争霸》、《横扫千军》等这样的即时战略游戏掀起一波又一波的游戏类新高潮，但是New World Computing制作的《魔法门英雄无敌III》(Heroes of Might and Magic 3）同样以回合制游戏的高贵姿态屹立不倒；尽管《雷神之槌II》、《虚幻》、《毁灭公爵》、《原罪》这样的3D射击类游戏高叫着，要将游戏江湖一统，但是我们可以清清楚楚地看到，玩家们都在诚心地等着《魔法门英雄无敌III》的再现……这些都无疑说明了《魔法门英雄无敌III》其独有的游戏魅力。

首先，可能大家最为关心的是该游戏是否只是在《魔法门英雄无敌II》的基础上稍加修改，然后加入新的地图或其它什么，如果大家真是如此担心着，那是大可不必的！据我们所了解，《魔法门》系列和《英雄无敌》的制作者Jon表示，《英雄无敌》系列的第三集将比二代更为庞大、更为精致，并且继续大家喜欢的那种游戏格，带给玩家一个更为精彩的游戏世界，游戏的引擎虽然说不上是全部重新写过的，但是也作了不少的完善修改，另外的是，游戏里的所有的外貌都由制作组的美工师们重装画过，展现在玩家面前的游戏画面将是史无前例的精美，游戏性也会在第二代的基础上得到加强。Jon再三表示，New World Computing除了要制作出一款精美的回合制游戏外，还要对得起各位玩家近两年的苦苦等待。



相信各位《魔法门》迷们在玩《魔法门VI》时就已经发现了这样一个问题，在《魔法门VI》里的故事剧情并非是完完全全接着《魔法门V》发展的，而是延续着《魔法门英雄无敌II》的故事情切，看来New World Computing是想将《魔法门》系列与《魔法门英雄无敌》系列合而为一，让原本两条联系不太大的故事情节渐渐地走向一块。在这里我们完全可以大胆地推测，只要再经过《魔法门英雄无敌III》与《魔法门VII》这两个续作的成功，就算是成功地缔造了“魔法门”的游戏文化，这在有史以来的游戏界都是前无古人后无来者可以比高的，就算是《街霸》文化到时也无法与魔法门相提并论了。

好了闲话就少说一些，我们回到正题来看看《魔法门英雄无敌III》的故事安排。可话又要回到《魔法门VI》了，因为在《魔法门VI》刚开始时，我们就了解到游戏里的凯丝琳女王在铁拳城堡即将消失这前便离奇失踪了，直到《魔法门VI》故事最后，玩家通关之后也还是不知道女王去了哪儿，在她身上发生了些什么事情。而《魔法门英雄无敌III》的故事呢就是从这位女王失踪开始的：原来，凯丝琳回到了她的家乡Erathia，发现父王的王国混乱不堪，这才得知她那位仁慈的父王已经去世了，咱们的女王也就理所当然的替先父打

理着国家。然而就在王国眼看着就要恢复和平宁静时，一支自称不死军团的组织冒了出来，还占据了凯丝琳父王的肉体，操纵着父王的肉身向凯丝琳发起了挑战。凯丝琳尽管知道站在她眼前的父王只是被不死军团操纵的肉体，但是她无法与之作战，再加之不死军团拥有强大且可怕的黑暗魔法，女王渐渐不支，只好再次向英勇的玩家发出了求助信，请来自游戏世界的英雄们与她一道维护正义，恢复王国的和平，铲除这帮黑暗势力。



《魔法门英雄无敌III》摈弃了原有的剧情式章节设计，而采用类似光荣公司《三国志》系列那样的章节性剧情安排。也就是说，玩家不再需一关一关过，而可以视自己的需要从某一个特定的章节继续游戏。

整游戏的剧情设计由六场战役来完成，而游戏提供了三个章节的供玩家选择。第一章，玩家可以分别扮演凯丝琳、不死军团、新君主，而各自不同的选择都将进入三种完全不同的结局，来发展《魔法门英雄无敌III》的故事剧情。第二章，是从第一章三场战役结局后继续发展的，再提供了两场战役。这次玩家只能在凯丝琳与不死军团之间作出要扮演的选择，当然了，同样也将因此进入不同的结局。最后一章，是讲游戏发展到最后，凯丝琳与凯丝琳父亲的肉体进入决战，玩家则只能扮演的凯丝琳的大将军与敌军展开最后的决斗，进入你死我活的结局。最后，要向各位讲清楚地是，不要以为整游戏就只有这六场战役，你们要知道“战役”二字的意义哟！每一场战役又各自包括了三到四场小战役，每一场的战役都可能会使你进入不同的分支剧情。可以这么说，《魔法门英雄无敌III》的故事要怎么发展，就全就玩家自己来导演了！另外，在一些大不战役中，玩家还可以接到许多不同的任务来做，有时候任务除了会影响结局之外，也会直接影响到一场大战役的胜与败！

作为一款回合制战略游戏，游戏里的战斗成份是很重要的，不然很难在即时战略游戏方式的大潮里生存。好在我们常说New World Computing是一家充满神奇力量的游戏制作公司，因为《魔法门英雄无敌III》将以一种新的作战理念，冲击即时战略方式。

首先是玩家最为关心的地图设定，两倍于前集的地图，3D地形效果将使得地图上的部队进行更为真实的战斗。因地形的差异会对部队的移动、攻击、防御运气等方方面面造成影响，合理利用地形成为获胜的不二秘诀。

《魔法门英雄无敌III》里超过59种部队供玩家选择操纵，再加《魔法门英雄无敌》系列独有的部队升级功能，所以升级之后，玩家可供操纵的部队将达118种之多。如果各位玩过《魔法门英雄无敌II》，就应该对游戏里的升级方式还有所记忆：



成常部队是蓝色的，升级之后各部队都可成为黄金色，表示各方面属性增加了。不过在本次的《魔法门英雄无敌III》里，部队的升级概念远不只此！升级之后的各部队造型都将有别于升级之前的造型，绝不再只是颜色的变化了。118只升级后的部队全部由美工重新作图，让玩家在游戏里，有数百种魔法门世界里的部队供玩家欣赏哟！另外，升级之后各部队的攻击招式、各种动态动画、绝招必杀技即不雷同于升级前，而且每种部队之间的攻击方式也绝不相同！换句话说，部队升级之后除了造型靓丽之外，更拥有超华丽的绝招哟！

请玩过《魔法门英雄无敌II》的玩家先回忆一下，游戏里供玩家选择的英雄有多少种，人类、野蛮人、精灵女巫、鬼域、魔族男巫共五种，也就是游戏里每一个种族都会产生一种英雄供玩家招募。然而在《魔法门英雄无敌III》里，可雇佣的英雄

种族共有十六种之多。在第二代里，玩家可以在一个城堡里招募到任何一个种族的英雄，《魔法门英雄无敌III》里这种事情就不会再有了。玩家只能在人类的城堡里招募人类英雄，野蛮人城堡里就只能招募到野蛮人英雄，以此类推。也就是说，在第三集里，可招募的英雄种类将受到不同城堡属性的影响！

英雄与英雄之间的能力差也是很大，就算是同为一个种族的英雄，相互间的能力属性也会有很大的不同。由于《魔法门英雄无敌III》将魔法技巧、攻击力等属性分得很细，使得英雄所拥有的属性出现单方面的差异。也许这个英雄的魔法值很高，而另一个英雄的攻击技巧能力却很高，玩家必须视自己的需要招募英雄。

另外，原游戏里的各种技巧被分为十种属性项，英雄不一定具备所有的技巧，还可能天生不会某一种技巧，而另一种技巧值偏高。并且，不同的英雄种类都有自身一种特殊攻击技或魔法技巧。例如只有人类骑士才拥有Battle Tactics（该技巧可以在战斗中提高所有部队的攻击能力，以及增加运气指数，可谓相当重要的！）这种技巧，其它任何种族不论是用任何方式都不能拥有，后天无法能过修行习得。

是英雄？还是暗黑破坏神？

只从《暗黑破坏神》为“物品、武器装备”开创了图示方式后，不下游戏都采用这种最为直接的“装备”方式一直接将要装备的武器或物品拖动到人像图示相应位置即可。没有想到的是《魔法门英雄无敌III》也采用了这种方法。游戏里的任何一种英雄可以装备一项武器、一件盔甲、一个盾牌、特殊指环或者其它以增加英雄某方面属性的物品。在《魔法门英雄无敌III》里，可供英雄使用的武器将有百余件之多，并且玩家还可以将某一些特殊的武器合体来使用，这样可以发挥更大的攻击力。

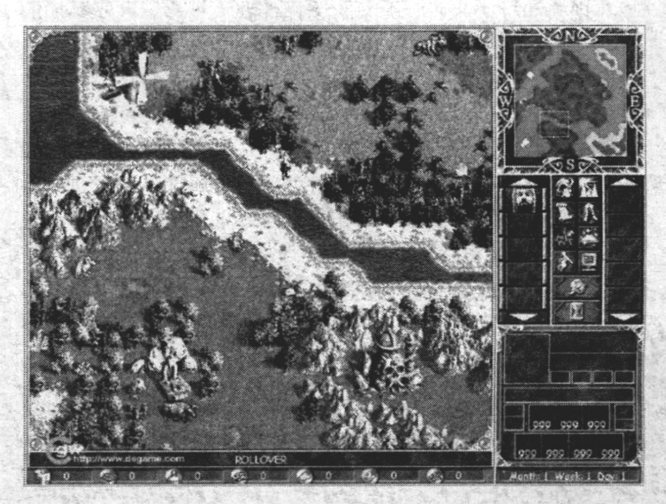
不仅仅是武器的分配方式，就连魔法系统也都做了修改，现在所有的魔法被分为了四大系：风、土、火、水。英雄“智慧”这一属性将影响到所能学得的魔法等级的高低，四系魔法则影响英雄所能施用的魔法的多少。英雄所习得的四系魔法更高，其施展出来的魔法效果也就更强。所以尽管人类骑士的智慧足以施展魔法，但是受限于四系魔法的能力，所以无法习得火系魔法，也就学会火系魔法，从而使用各种火系的魔法技巧。这样的设计将可以明显地区分出施法型或者战士型英雄间的差异。

《魔法门英雄无敌III》中的城镇部分也做了些改变，现在，城镇中将会有较多的建筑物来提升玩家的经济力。每一座城镇都会有一个市政厅，升级后，黄金与生物的生产便会跟着提升；不仅如此，就连城镇的防御力也会跟着有所增强，最开始是简单的城墙，之后便逐渐升级为了望塔以及碉堡；每座城镇还可以建造一个附仓库的市集，以增加城镇的资源产量。

每座城镇也各有其具特色的建筑，例如某座城可以建造武器店，玩家可以在武器店里买卖武器；另一座城则可以建造佣兵工会，玩家将可以在此进行军队的交易；另一座城则是可以建筑召唤军队，借由召唤门，玩家可以叫出地图上玩家所控制的某一种军队。至于地图上的改变则是多一些冒险地点和任务地点，经由这些地占，玩家将进入到地下城里：《魔法门英雄无敌III》中的许多战斗是在地下城里展开的，而这些地下城有时是一般地图的两倍大哟。

《魔法门英雄无敌III》好像是遥遥无期的，游戏制作公司New World Computing在今年年中时声称该游戏会在今年年底12月左右上市，没想到就在本文撰写完毕之时，又收到来自New World Computing的消息说，《魔法门英雄无敌III》的上市计划得再次延后到1999年3月，因为他们发现还有一些较为重要的功能需要增加，以及一大堆Bug需要修补。用“望眼欲穿”这四个字来形容此时“魔法门”迷的心情，是最贴切不过的了。纵览到《魔法门英雄无敌III》的我们已经能看到的种种，该游戏应该不会让于玩家失望才是。让我们静心等待明年的到来吧！

光盘路径：\demo\hero3.exe





/赵峰

一般来说，系列游戏产品的开发所采用的方式无外乎以下两种：该系列中的每一个游戏都严格按照一个标准来进行设计，后一个游戏和前一个游戏之间只作出很小的改动，即所谓“类似方式”；或者是系列中的每一个新游戏都和其前作有非常大的不同，即所谓“不同方式”。这两种方式各有其优缺点，但对于一个游戏开发者来说，最明智的方式莫过于把两种方法综合起来使用。因制作《近距离作战》（Close Combat）系列游戏而名声大噪的Atomic Games公司，在制作该系列的最新一集《俄国前线》（The Russian Front）时，就是采用了这种最明智的方式。

《俄国前线》整体上采用了“类似方式”来进行制作，游戏的外观、操作界面都和其前作没有什么不同，玩家所要做的仍然是指挥部队以即时的方式，在极端忠于历史的环境中和对手进行战术层次上的拼杀。如果玩家已经玩过《近距离作战》前二集中的任意一个，那么，一拿到《俄国前线》就可以轻易上手，根本不需再去阅读什么游戏手册了。不过，和其前作比起来，《俄国前线》中的变化也是非常大的，其中最为显著的就是游戏所涉及到的范围。在《近距离作战》中，玩家所面临的是发生在诺曼底地区的一系列小规模战斗。在《近距离作战2》中，玩家也不过只参加了一次战役，即那场以盟国方面的惨败而告终的“市场——花园行动”。而到《俄国前线》后，无论是从时间跨度，还是从战斗规模和种类来说，玩家的选择都要大得多，将要参加的战斗都是从发生在俄国、东欧和德国本土的战斗中挑选出来的，时间跨度长达四年！这样一来，新游戏就拥有了某种战略层次上的高度，而这正是其前面两个作品所缺少的，当然，在绝大多数情况下，玩家的时间还是主要花在战术层次的战斗上。在战役与战役之间，玩家对自己下属部队的管理，所起的作用甚至要比《近距离作战》还要重要。让一组部队进行修养，重新装备它，并补充进缺乏战斗经验的新生力量。是把声望值“花费”在最好的部队上面，还是把它保留起来用于雨雪天等恶劣天气时对部队使用，所有这些都是玩家将不得不面对的抉择。

在这篇前瞻报告所基于的游戏试玩版中，包括有二十七个历史上曾经发生过的战役，十六个单独地军事行动和十五个彼此相关连的战役任务。每一个战役（行动）的历史背景都各不相同，从“巴巴罗剎计划”（德军入侵苏联的战斗计划）开始时的苏联前线，到莫斯科之门（甚至可以进入到红场），从斯大林格勒之战到苏军最终攻克柏林，而在彼此相关连的十五个战役任务中，则包括了绝大部分单独军事行动。游戏带有一个场景编辑器，可以让你自己来创造战役行动，但是，可能不会提供地图编辑器，因为游戏的地图构造过于复杂，据游戏的发行商微软透露，它们的大小将比前两个游戏中地图的面积大三倍！

在战术层次的战场之上，游戏的变化也很明显。在俄国前线那一望无际的大平原上，装甲部队可是一股非常重要的力量，因此，在游戏中玩家将会遇到一些全都由坦克和装甲车辆参加的战役。而且，在《俄国前线》里，还有一个类似于《C&C》类游戏所特有的界面页，使玩家可以对选定的战斗单位进行编组，并向它们发布命令（诸如移动、瞄准之类），这些战斗单位在移动的时候，保持编队的队形。玩家还可以通过指派战斗单位进行集合，来达到快速移动的目的。Atomic Games公司显然听到了广大玩家的呼声，在新游戏中增加了“基准点”（Waypoint）功能供玩家选择。另外，玩家还可以要求场外炮火的支援，不过这些场外炮火并不受控制，因此玩家自己的部队在前进途中也要对其多加小心。

在《俄国前线》中提供了三百种部队组合、一百种武器、六十种士兵类型和八十种各式车辆和反坦克炮中，有一种新的战斗单位显得非常与众不同，它就是“指挥官”（Commander）。默认的“指挥官”当然就是阁下你，不过，玩家也可以增加更多的“指挥官”，只要你愿意把声望值花在他们身上。“指挥官”的作用非常大，他可以用来重新集结被打散了的部队，前去支持经验不足或是惊慌失措的部队，或是保证处于攻击态势中的部队能够忠实地执行玩家下达的命令。需要提醒注意的是，千万不要让“指挥官”单独一个人待着，否则的话，玩家也许将会看到这样一种景像：敌军的一个士兵用刀残忍地把他给干掉了！这可是事关战斗成败的关键所在，因此，一定要注意保证己方所有“指挥官”的绝对安全。

制作公司：Atomic Games
发行公司：Microsoft
发行时间：1998年12月
基本硬件配置：P133、16或32M内存（具体取决于所选择地图的大小）、Windows95。





差强人意的即时策略游戏

骑士与商人

/赵峰

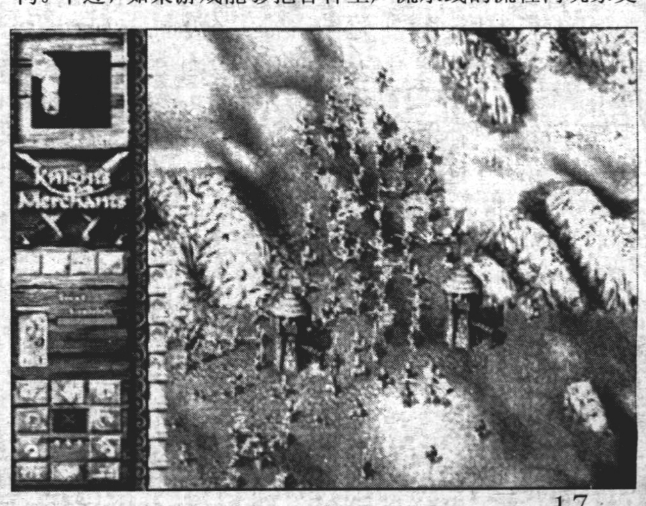
我相信既喜欢《英伦霸主2》(Lords of the Realm 2)、又喜欢《工人物语2》(The Settlers 2)的玩家一定不少，我自己就是其中之一。我曾想如果把这两个类型相似但侧重点又各有不同的游戏混合起来，制作出一个新的游戏，效果一定会很不错！看来，和我持类似观点的人还真有，这不，揉和了前面两个游戏部分特点的《骑士与商人》问世了。当初，我刚在一些媒体上看到这个游戏的前瞻介绍时，还真激动过一阵，毕竟现在看上去热闹非凡的电脑游戏制作领域里，有点创意的东西实在是太少了！终于，在不久前的一天，我拿到了这个游戏。虽说不至于是朝思夜想，但起码还是牵挂过它。赶回家中，一阵忙碌，最后，却得出了一个连我自己也有些意外的结论：这是一个不尽如人意的游戏，尽管它身上有那么些许的新意。

从类型来说，《骑士与商人》应该归类于目前正红火的“即时战略”类游戏。总体来说，它提供了一个相当不错的背景故事和十分出色的画面(有点类似于《工人物语2》，并更显粗犷一些)。但是，在仅仅上手玩了那么半个多小时以后，我却发觉自己对这个游戏的热情开始迅速减退，部分原因是游戏中那些让人有些不知所谓的设计缺陷，还有则是这个游戏玩起来比较单调乏味，不够刺激。

游戏刚开始的时候，作为玩家的你担任的是皇家卫队的统帅，但不幸的是，你效忠的君主却是一位亡国之君，目前在其直接控制下的国土仅仅只有一个省而已。你的任务就是重新夺回对整个王国的控制权，整个游戏的单人模式共有二十关，也就是说一共有二十个敌对的省份在等着你去夺取。在这里，游戏设计上的第一个缺陷就暴露出来了。在大多数的关卡中，玩家根本就无法搞清楚本关中的具体目标是什么！等到在地图上瞎走误撞了好大一会儿，并终于找到它之后，宝贵的时间都已经给白白浪费掉。当然，这样也许正是设计者们的用意之所在，可以消磨玩家大量的时间。我大致测算了一下，每过一关，最少最少都需要花费一小时左右的时间。

其实，从游戏的名字就可以猜出，《骑士与商人》的内容包括城镇建设和战斗。城镇建设的方式几乎和《工人物语2》中所使用的完全一样。建造各种用途不一的建筑物，然后再把它们用道路连接起来，这样，农民就可以在这些建筑物之间来回搬运货物和原材料，在经济上支撑你那物质似乎永远匮乏的王国。现在该轮到我指出游戏在设计上的第二个缺陷：道路的铺设费时太长，耗费了过多的人力，既繁琐也不符合实际。由于道路上的每一处都必须铺上石块，这就迫使农民不得不一趟又一趟地到仓库去搬运石块。我真不明白，如此高标准地修这些道路，究竟用意何在？要知道，游戏中并没有使用车辆的生产或战斗单位呀！而且，我也非常清楚地了解在中世纪的欧洲，绝大多数的城镇周围只有泥泞肮脏的土路。

接下来就是为你的城镇建造各式各样的建筑物。游戏在这方面的处理还算不错，可供选择的建筑物种类很多，而且它们彼此之间依赖性很强。比方说，兵工厂可以生产防护用的革制盔甲，而它能够生产出这种革制盔甲的前提条件，则是必须从制革厂那里得到皮革成品，制革厂要生产出皮革成品，又需要养猪场向其提供猪皮作为原料，要想使养猪场的猪能够健康茁壮成长，来自农场的小麦又是必不可少的。这的确是一种非常真实，强调彼此之间相互依赖的社会经济结构。不过，如果游戏能够把各种生产流水线的流程向玩家交





代得再清楚一些的话，效果肯定会更好。如果生产流水线中的一个环节停止（比方说，制革工人离开制革厂，到小酒馆吃饭去了），跟着兵工厂也就停产了。这原本很正常，但需要指出的是，当这种情况发生之时，玩家根本就得不到任何提示，令人感到十分不便。你能够做的，就是像一个不知疲倦的猎鹰一样，时刻对自己的生产部门进行着严密的监控。但是，即使能够及时发现前面例子中所举的那种问题，也没有什么用处，因为在游戏中，除了战斗单位以外，你根本就无法直接控制其他人员，也就是说，如果一个制革工人非要到小酒馆去快活一下的话，你也只能在一旁干瞪眼，哪怕你此时非常需要大量的革制盔甲。

最后，就要涉及到游戏在战斗方面的内容了。毕竟，玩家最终的目的，还是采用军事手段来重建昔日的帝国。为了组建一支强大的军队，得聚集起足够多的斧头兵、长枪兵、弓箭手等各种战斗单位。这些战斗单位都可以从城堡中训练出来，当然，首先必须得有可供征募的兵源，以及合适的武器和盔甲。一旦训练完毕之后，就可以对他们进行编队，然后再命令他们去搏杀疆场。

如果游戏中没有那些令人讨厌的AI问题，近似于白痴一般的寻路能力，以及战斗单位在列阵时某些无法无天的表现，《骑士与商人》这个游戏的战争内容应该还算是很不错的。但前面所列出的种种问题却几乎把它给毁掉了。在游戏中，电脑所控制的军队始终倾向于防守的状态，等到你组建起一支足够强大的军队，然后才开始发起进攻，你说它是不是蠢得厉害！另外，无论是在战斗进行的过程中，还是在把部队从城堡派往前线之时，部队的寻路能力都表现得非常差劲。经常会看到接到移动命令后，在城堡前面瞎打转的情况发生。当你指挥一队士兵进行长途行军时，就会发现，掉队的士兵越来越多！在战斗中，你的战斗单位经常是两三个人排着队攻击一个敌人，而不是把它包围起来，结果造成部队中的一小部分士兵在进行战斗，而其他人则在等着战斗中的战友牺牲后再去填补空位，显得彬彬有礼，但这不是排着队去送死吗！别慌，更糟糕的事情还在后面呢！你的军队需要经常得到补给，也就是接受为他们送来的香肠、葡萄酒之类的食物。其结果对你那些曾经整整齐齐的阵形来说，简直就是一场灾难。在得到补给之后，战斗单位散布得到处都是，而且还各自面向不同的方向，这就使他们极易受到攻击。我个人认为，游戏的设计人员在战斗中加入所谓的阵形内容，实在是有点欠考虑。有时候，看着一个刚才还整整齐齐的阵形，走着走着就稀稀拉拉，零乱不堪，真有种想笑的感觉。但愿《帝国时代2》（它不是也准备在战斗中加入阵形的设计吗）的设计人员能够从这个游戏中吸取一些经验教训，可不要到时候也弄出这么一个不伦不类、画虎反类犬的东西来！

当然，笔者并不是说《骑士与商人》这个游戏完全一无是处，绝对没有这个意思。游戏在图形上的表现非常出色，人员单位做事情时的动画处理也很好。在绝大多数的关卡之中，地图上生物清晰可见，如海滩上的螃蟹；在森林中奔跑的狐狸等等（最好选1024×768的显示模式），地形也绘制得非常好，虽还谈不上精美，但很耐看。游戏的配乐也和中世纪的游戏环境非常和拍，音响效果相当好。另外，需要指出的是，《骑士与商人》这个游戏在多人对战方面做得不错，我个人认为比单人模式要出色！在多人游戏模式中，有只包括城镇建设或战斗场面的场景，以满足不同玩家的需要。

整体上而言，《骑士与商人》并不是一个十分出色的游戏，看来，只是简单地把两个成功游戏的特点揉和在一起，并不一定能够再次带来成功。但《骑士与商人》应该算是一个非常独特的游戏，它的独特之处在于玩家对游戏中所发生的事情能够施加的直接影响非常小，然而却又要求你去从事大量的管理工作。我实在记不起以前曾经还有过哪个游戏会如此的自相矛盾。不过，值得庆幸的是，当大家看到这篇评论时，《工人物语3》已经问世了！

游戏运行推荐配置：Pentium133，24M内存，2倍速光驱，SVGA显卡，Windows95或DOS。



摩托英豪2

/水火　姚军

我可能不算是一个游戏玩家，因为大多数游戏并不能使我着迷，也不值得我在它们上面花太多的时间。但是，我又是一个贪玩的家伙。在缤纷多彩的游戏世界中，《摩托英豪》（MOTO RACER）是我少数至爱的游戏之一。记得在它刚推出不久，我就有幸一睹它的风采，并被它那精致的画面、顺畅的操纵和几乎疯狂的速度感深深地吸引。也就是它，害得我浪费了数周的宝贵时间，起早贪黑、夜以继日地在电脑前飙车，那个时候我绝对是一个游戏狂，甚至到了玩物丧志的地步。

前几天，听到《摩托英豪２》（MOTO RACER 2）即将推出的消息，我心里的那股兴奋劲又开始重新上涨。于是我费尽心机，终于从朋友那里弄到了《摩托英豪2》的DEMO，提前领略了它的风采。早就听说了《摩托英豪2》的众多新特点，但耳听为虚，眼见为实，只有当我手握操纵杆在赛道上跑上几圈，才真正体会到了它的全新设计。

与《摩托英豪》相比，《摩托英豪2》同样是以各类型的摩托车为题材，不仅包括公路上的重型摩托车，还收录了越野摩托车。游戏中的跑道也对应于各式车型而设计有多种风格，从城市、雨林到漫天尘沙的荒野和室内越野赛道，应有尽有。《摩托英豪2》更加突出了景色真实细腻而富于浪漫气息的特点，无论是道路两旁的护栏、街灯、路牌、树木以及高楼，还是远处连绵的群山都是那么的真实，给玩家一种真正的身临其境的感觉。在跑道上更是视野开阔，再加上背景和周围环境的映衬，更会给玩家带来一种真实的感觉。

《摩托英豪》中只有八条跑道，在二代中则增至三十二条跑道，而且都是全新的。为玩家提供了更多的竞赛机会，也给了像我这样争强好胜者提出了更高的要求，同时也会让我们这些为这款游戏着迷的人们又增加了熬夜的借口。《摩托英豪2》另一个突出的特点是给玩家更多的自由和选择的机会。我们不仅可以选择不同的跑道，而且可以选择不同的摩托赛车，甚至可以设置比赛的天气情况等等。《摩托英豪2》提供了十六种不同的摩托赛车，包括八种机器性能优良的高级摩托车和八种越野摩托车。而且，每种赛车的性能各不相同，主要由赛车的四项参数加速性能、最大速度、刹车性能和抓地性能决定。玩家根据这四项参数不仅可以选择出最适合自己和赛道特点的赛车，也可以试用不同的赛车从而体会不同的竞赛感觉。我们还可以设置不同的天气状况，如晴天、雨天、雪天。不同的比赛时间，如白天、夜晚，相信大家在不同的条件和环境下会有不同的体验。另外，玩家还可以通过《摩托英豪２》友好的人机界面帮助，设计完全属于自己的赛道。这样玩家就可以与电脑对手在自己设计的赛道上一决高低了。

在《摩托英豪2》中包含五种单独的冠军赛。对于初级游戏者，超级摩托冠军赛和越野摩托冠军赛分别包括八个竞赛过程。而混合冠军赛则综合了超级和越野两种类型的赛车。游戏中还有一项挑战式的终极冠军赛，在这一比赛中，共有八个主要的挑战赛事提供给玩家，一旦通过练习，水平达到一定的高度就可以在终极冠军赛中试试身手。笔者在这里可要提醒那些自称“孤独求败”的玩家，《摩托英豪2》中的终极冠军赛可不在像一代中的比赛那么容易，因为在《摩托英豪２》中，设计者加入了更多的“人工智能”。也许一些玩家已在《极品飞车III》中发现，EA赛车游戏中的电脑对手人工智能之高，简直是同类型游戏之最。《摩托英豪2》也承袭了这项特色，甚至还加上自我学习的功能，所以玩家如果想轻易地战胜电脑对手，可不是那么容易的。

《摩托英豪2》还提供了“动作”和“模拟”两种游戏模式。在“动作”模式中，一些属于真实比赛中选手的高难度动作，都可以比较容易地在玩家的手上重现。而在“模拟”模式中，要求就比较严格，真实世界的物理现象均会反映出来。此外，玩家还可以分别由练习赛、计时赛或冠军赛开始游戏，也可选择简易、中等与专家三个等级。在多人连线对战模式时，可以让两位玩家在同一台电脑上以分割画面的方式一起同乐。当然，通过网络连线也在支持行列之内，玩家甚至可以采用独立或团队方式进行比赛。



《摩托英豪2》设计如此精致，它的硬件配置要求可也不低，至少奔腾166MHz CPU、32MB内存、2MB显存的显示卡加4MB 3D加速卡、2倍速光驱。此外，游戏支持目前最新的Voodoo 2等新型3D图形加速卡，因此可以展现即时的光源与阴影效果，以及多层材质贴图等高级视觉效果。音效也力求逼真，由于本游戏支持环绕音效标准（杜比环绕声和DS3D EAX），因此游戏高手可以由声音的方向感觉到对手车辆的位置，甚至还可以用声音来决定什么时候该换档。笔者运行DEMO版时使用的机器配置为：奔腾Ⅱ 266的CPU、64MB内存、游戏杆，以及一块3Dfx Voodoo2，比赛时采用600×800的分辨率，在游戏中笔者确实体会到了《摩托英豪2》的迷人风采。笔者尝试过不同天气状况下的竞赛，可以感觉到晴天和雪天、白天与夜晚不仅景色完全不同，而且侧滑时的操控与音效亦有明显的区别，能清晰地辨别出正常路面拐弯时的刹车声与车轮碾过路面时的吱吱声。



总之，《摩托英豪2》较之第一代确实在各个方面提高不少，我已迫不及待地盼望着正式版的发行，同时也做好了大战一场的准备。





文／村雨

很难把《魔唤精灵》归到某个游戏种类里面，虽然它自称战棋游戏，但不像常见的SLG有必要的剧情维系；说它是益智游戏，又远比一般意义上的益智游戏复杂；说是模拟棋类，谁也没见过这种“棋”，无法在普通棋盘上再现……正当日式RPG迷们期盼《英雄传说Ⅴ》或其他优秀卡通RPG出笼时，FALCOM却把这个“四不像”带给大家，多少使人有些意外，我也只是冲着FALCOM的面子才在“大片”、“巨作”泛滥的时候抽时间试玩了这部不太起眼的游戏。它最大的缺点是娱乐性稍弱，很难在一开始把玩家牢牢吸引住，估计许多人还没搞清玩法就已经把它删掉了。但笔者强烈建议大家先玩三关，到第四关以后，恐怕不用谁说，你自己心中也会暗暗庆幸没有让如此好的游戏溜掉。特别是那些从FC《所罗门之匙》系列玩到PC《仓库番》的智力游戏支持者，你可以不玩《星际争霸》，也可以不管别人怎么推崇《魔法门Ⅵ》、《太空战士Ⅶ》，但《魔唤精灵》应该是你不可错过的游戏。

精巧的游戏构思

某报（忘了是哪种报纸了）把《魔唤精灵》定位于“纯策略游戏”，应该说这种称谓较为准确的体现了它的特点：省略一切枝节的东西，“策略”二字贯穿游戏始终。基本没有剧情的铺垫，也不像类似游戏必须先把内政外交等种种琐事安排清楚才能进入战斗。游戏共52关，每关就是一张由六角形砖块和各式障碍物拼成的形状各异的地图，两位精灵主在左右边缘相对而立，一上来便尽使浑身解数，召唤己方的精灵投入战斗，直到某方精灵主阵亡为本关结束。如果胜利的是你，就可以进入下一关迎接挑战。从玩法上看，倒有点类似于我们平时玩的象棋。

玩法简单并不等于内涵肤浅，恰恰相反，游戏构思非常精巧：在精灵世界中，你的角色是精灵们的主人，肩负着带领他们取得一次又一次与其他精灵主对决的胜利，最终统一精灵世界的任务。在正常的过关方式下，每取得一关胜利可以得到一件信物，拥有它，以后你就能够召唤它所代表的精灵。精灵共有四大系——天系、地系、水系、火系。四系精灵相生相克，即天克地、地克水、水克火、火克天，这主要是根据攻击效果说的，甲克乙也就是说甲攻击乙时乙受到的伤害要远远大于乙攻击甲时甲受到的伤害（多数情况下甚至无法造成伤害）。注意了！这正是本



游戏的精华所在，尽管许多战棋游戏同样加入了这样的因素，但往往只是作为战斗的一个辅助部分，而在《魔唤精灵》中，相互克制的关系是战斗最最主要的方面，毫不夸张的说，游戏从始至终玩的就是"互克"二字，能否将互克关系善加利用，是能否顺利摧城拔寨的关键。别看笔者说得这么轻松，具体到游戏里面，在一片有限的区域内，双方的精灵纠葛在一起，既要找到对方布阵互克关系的弱点，还得保护己方阵地从而击溃敌人，这谈何容易。



新颖的游戏方式

前一阵子特别火的《盟军敢死队》有一大卖点是自由的游戏方式，号称"不同的人有不同的过关方法"，吸引了许多对传统单机游戏路线单一，耐玩性差不满的玩家。但它的路线毕竟只有那么几种，还远谈不上真正的自由。《魔唤精灵》则不然，无论哪一关，即便是同一个人连玩十次，也不可能找到两次完全相同的过关方法，吹牛？你不妨试试。

有意思的是，游戏开头和战斗没什么关系，而是一位女神给玩家出几道小问题，根据回答推测你的性格，然后指定一个性格与你相似的精灵主代表你，挺新颖吧。所有关卡的战斗都是围绕着争夺一种叫"魔晶石"的砖块展开，召唤精灵需要消耗魔法能量，精灵主或精灵施用魔法同样需要能量，魔晶石是补充能量的唯一来源，其重要性不言而喻，可以说"得魔晶石者得天下"。因此无论在哪一关，魔晶石的周围都得短兵相接，进行惨烈的拉锯战，谁最后能够控制大部分魔晶石并在一段时间内不被对方夺去，就有了八成的胜算。另外切记保护好自己的精灵主，它一旦阵亡，本关即告失败，我想喜欢下象棋的玩家对这条规矩不会感到陌生。游戏引人入胜之处在于玩家必须综合考虑左右战局的各方面因素，除了最重要的互克关系，还有每个精灵的攻、防、魔法、移动能力，高低错落的地形效果，魔晶石的位置，障碍物对战斗的影响……每一场战役竟然还有白天黑夜之分，不同的时段决定了特殊属性精灵发挥的好坏。由此可见，玩家除了局部战场的指挥能力需达到一定水平外，更要对大局作出布置，对玩家提出如此高要求的策略游戏在目前确实还不太多见。

超强的AI表现

超强？就算即时战略的"大牌"们也不敢夸此海口，就凭这个小小的回合制策略游戏，有那么邪乎吗？可千万别看轻了"小"游戏，《魔唤精灵》中电脑AI绝不比任何一个即时战略游戏差。电脑对手狡猾得令人吃惊，极善于利用地形、障碍、魔晶石等条件稳扎稳打，取得整体优势。它的战术水平简直可以用匪夷所思这个词形容。举个例子说，笔者经常在局面大优，自认为稳操胜券时被电脑突出奇兵，一举歼灭精灵主而反胜为败。可在相反情况下玩家却很少有这种机会，电脑多半能一直牢牢控制局势直到最终胜利。依难度顺序，游戏分三阶段：一般模式—〉进阶模式—〉自由战斗模式（或一上来就选择自由战斗，那样可以任意选择所有关卡），在难度最低的一般模式后面几关，笔者就已经很难一次通过，几乎都需要重新开始（不会是我IQ太低吧）。玩家经常用"变态"来形容一个游戏的难度，我个人认为《魔唤精灵》对头脑的考验完全符合这个"标准"。当然，不管怎么说，人工AI到底还是无法与真人IQ相提并论，不要紧，无需连线或上网，你可以随时把对手由"电脑"改为"玩家"，请朋友过来对弈一盘，看看谁的水平高，其中乐趣决不亚于挤在一起玩《大富翁》时的感觉。

独特的画面处理

有很多形容游戏画面的词汇：丰富、精美、华丽或是简单、平庸、粗劣……前面说过，《魔唤精灵》的数十个关卡全部由六角形砖块拼凑起来，当然谈不上丰富，处理不好，很容易给人带来千篇一律甚至厌烦的不良印象。为了弥补背景元素的不足，美工独辟蹊径，在色彩上和人物造型上下功夫。把人物做成可爱的Q版，大胆采用鲜艳的颜色，每关场景或明或暗，或红或绿，加之巧妙的地形组合，一路玩下来，竟真没有感到雷同的地方，反而对画面的清爽艳丽留下深刻印象。这种扬长避短的作法，值得国内同样面临技术水平较低困扰的游戏美工借鉴。

游戏界的规律也如大浪淘沙，任何平庸之作都会在玩家心中的杆秤上失去份量，像一颗沙砾似的被浪花轻易卷走。但由于种种原因，其中难免会夹杂几粒真正的珍珠，与泥沙一起卷回大海中，也许魔唤精灵就属于这样的"珍珠"，默默等待着有心人的发现。最后透露一点"精灵迷"关心的消息：《魔唤精灵Ⅱ》的日文版已经在日本上市，估计汉化版不久就能够与大家见面了。





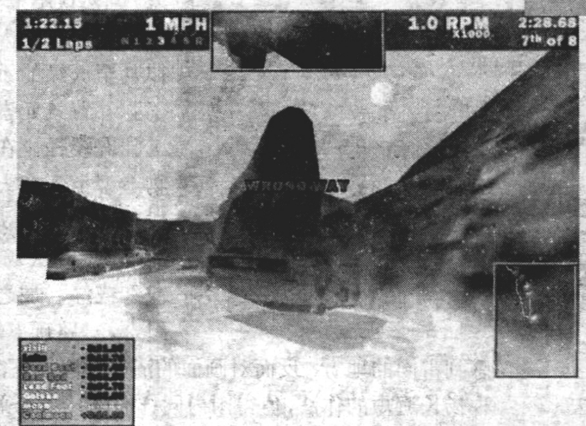
极品飞车III

/周律

曾几何时，一代汽车迷与游戏迷为EA所创造出的《极品飞车II特别版》的精美流畅的画面赞叹不已，为能开着那一款款平时只有在梦中出现的跑车感动得热泪盈眶。时过境迁，你是否已经对那在假日的午后坐在电脑前飙车的日子淡忘了呢？是否想重新燃起对速度的渴望，来亲身体会那一切都在转瞬之间，一切都飘忽不定的速度世界呢？那么，现在正是时候，今天，著名的EA公司又推出了它的续作——《极品飞车III》，它是每一个车迷心中梦的继续。

说在前面

已经有很多人向我抱怨说《极品飞车III》的配置要求太高，在普通MMX的机器上跑，画面就像幻灯片一样。虽然说明书上的最低配置是P166/32M，但是你别想用它得到什么好的效果，我的建议是PII 266加一块AGP显卡或者普通MMX加一块VOODOO。也许需要较高的配置是这款游戏唯一美中不足的地方吧！不过花一些银子升级来玩《极品飞车III》是绝对值得的。



真实的画面

这里，绝对是一个真实的世界。我已经不想再用精美、细腻和流畅等词来形容它，我想唯一最贴切的词只有“真实”。坐在你心爱的跑车中，周围闪过的景物使你不会觉得这只是在玩游戏。如果你有一块VOODOO2的话，那你便会感受到超越一切的真实快感，简直是爽呆了！无论天空、云彩、树木、房屋，一切都真实地再现在游戏中。游戏中提供了九条赛道，分布在世界各地，条条景色宜人，即使你不为赛车而玩这款游戏，单是欣赏这些异国情调的景色也一点不亏。赛道周围的场景经过3D加速卡雾化、光影、透明等多种特效的处理达到了以假乱真的效果。在山林中弥漫着丛林特有的雾气，树木也经过了柔化的处理，没有棱角，你的眼中满是浓重的绿色。在烈日炎炎的沙地上，车子扬起的黄沙在空气中飞扬，日光也更加刺眼，使你几乎不敢直视。有了强大硬件的支持，你便可以享受各种天气的变化给你带来的赛车乐趣。在雨中狂飙，车子后面会带起一串长长的水雾，当车子的运动发生变化时，它也会有不同的形态。空气中全是水汽，有一种雾蒙蒙的感觉，雨滴打在挡风玻璃上的处理极为细腻，如果车速很快，你会发现雨滴几乎是垂直的飞向挡风玻璃的。远景制作得逼真与柔和，尤其是在黄昏时分天边落日的余辉，不禁让人慨叹：“夕阳无限好啊”近处的景物贴图也丝毫没有半点马赛克。在公路上，当你把车子提到每小时150公里的速度时，周围的一切在你身边像闪电般地划过，流畅而真实的画面让你不禁自问：“这真是一部游戏吗？”

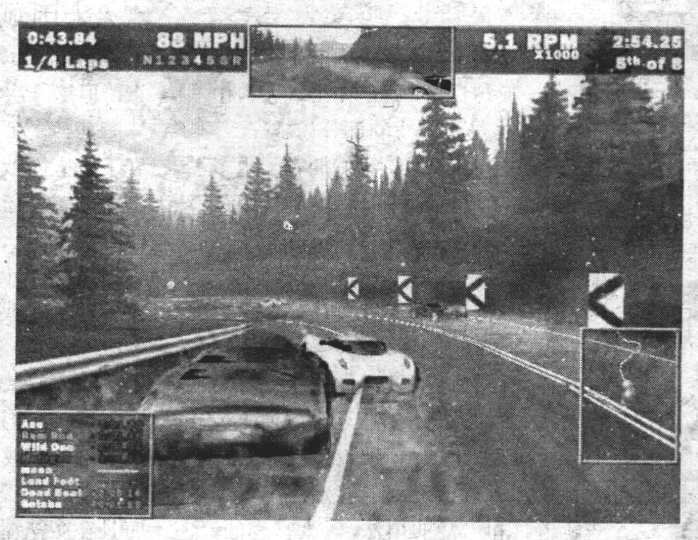
《极品飞车III》的光影效果实在是太棒了！它不逊色于任何一款以之见长的游戏。在高速行驶中，路边景物在道路上以及车身上的投影柔和而流畅。随着光源位置的变化，影子的变化效果极佳，尤其是夕阳下的海岸和帝国都市赛道中的光影效果达到了登峰造极的程度。在夕阳的余辉中，光线昏暗，道路若明若暗，当渐渐遁入黑暗的车身方向一转，眼前又豁然开朗，可谓“山穷水覆疑无路，柳暗花明又一村”。在都市中



阴暗的街巷里，路灯微明，不时能看到路边的霓虹灯。半透明的光源与即时的投影形成了光与影的对立与统一。

多款名车

汽车工业在不断发展，极品飞车当然不会一成不变。豪华的赛车一直是这个系列游戏的一大卖点。《极品飞车III》中共有13款任你选择：法拉利550、355，98 Indy 500 PaceCar，奔驰600、CLK-GTR，兰博基尼Countach、Diablo SV，美洲虎XJR-15、XK8，Italdesign Scighera，EI Nino（具有超级速度），Chevrolet Corvette，Aston Martin。单是听听这些名字，我相信已经有许多玩家心动了。当你进入选择赛车的画面时，一辆小巧的3D赛车模型映入眼帘，在灯光的投射下，车身闪闪发光，一种金属的质感使你不禁想去触摸它。当鼠标像你的手一样不自觉地移到车身上时，你会惊奇地发现鼠标变成了一只手，在它的拖动下，车身可以360度地转动，使你不会漏掉任何车身的细节，如此精妙设计令人赞叹。另外对每一辆跑车都有详尽的文字和图片介绍，完全够得上收藏的价值。选车的时候不要光看速度，操纵性同样至关重要。在比赛中，你的赛车也不是前作中的好像方盒子一样的东西，而是一辆绝对真实的跑车。车子的贴图反射着金属漆般诱人的光，尾灯的光柔和而透明，如果你留心，甚至可以发现光亮的车身上竟能映射出周围的景物。车子刚启动时，马达声仿佛就在你的耳边，车尾腾起的烟雾慢慢地消散在空气中，有没有闻到汽油味儿呢？



一流的操纵感

《极品飞车III》让你可以体会到驾驶一辆真车的感觉。你不用再小心轻点转向键了，它不像二代中那样，稍一按左右键，车子便会来个大掉头。三代给我的感觉是赛车比二代中要稳些，更加贴近真实感。三代中你既可以打开前大灯，为你在黑夜中飙车照亮道路，又可以在路况拥挤时，鸣笛示意："嘿，让开，我要加速了！"雨天行路一定要小心，笔者感觉车子会有明显的打滑现象。无疑，好的操纵性是一款赛车游戏成败的关键，而《极品飞车III》在这一点上做得要比前作好了许多。

精心设计

《极品飞车III》中的热力追击模式的警车对你的飚车似乎更敏感了，只要你稍一超速，它们便会出现，到处围追堵截。因此飚车的同时，你还要躲避周围鸣叫的警车和警方设置的路障。如果不幸被抓住，只能眼看着对手一个又一个地急驶而过，到时候后悔晚矣。而且游戏中可以用车可以撞坏的东西似乎更多，广告牌、路标和护栏等都是你可以撞击的对象，甚至可以撞进路边的房屋，怎么样，还敢超速驾驶吗？另外如果你玩了之后还嫌不过瘾，可以去www.needforspeed.com下载新赛车和赛道。

说了这么多，生活在都市中繁忙的现代人，你是否对今天的生活感到厌倦呢？如果繁忙的工作压得你喘不过气，就请你找个假日，挑选一辆你喜欢的跑车，去雪山、林间、海边竞赛，融入大自然，融入《极品飞车III》的世界。这里虽然没有新鲜空气，但这里有名车、美景和你我渴望的速度。



(上接24页)个！让我这种以道具卡片多多益善，性喜配合使用卡片道具的人感到十分伤心。

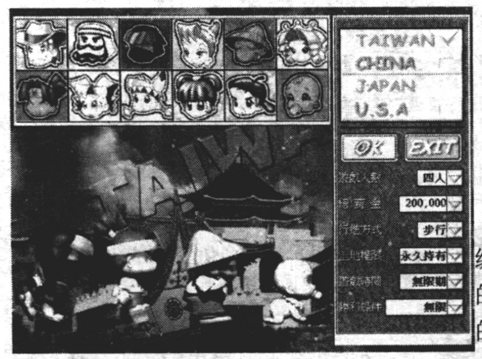
其五，神灵施法的准确性在《大富翁四》中显然是100%的，这就如同魔法屋一样，给我们带来的不是可以祈祷的遐想，而是死板的规矩，使游戏又少了几分乐趣。

其六，其实这一点也不该算是缺点。在等待《大富翁四》的日子中，我玩过一种《破坏超人》，那是一些机器人之间的游戏，游戏里的音效和今天的《大富翁四》引以为荣的语音系统是何其相似，也有那句"拿去吧，不用找了！"。只是《破坏超人》中的每个角色还有HP和MP，显然每个人都有一些特殊技能。他们可以将任意一个地产改造成加油站、兵站或是炮塔等等，用以补充自己伤击别人。这一点显然是《大富翁四》没有达到的，而且显然这一点是极具趣味性的。大宇若还有《大富翁5》，是不是可以考虑在这方面改进一下呢？

说了这么多，略略一看，游戏的优点还是多于缺点的，这便是我在第一时间对《大富翁四》的整体印象。我不期望一个游戏能做到十全十美，所以凭心而论，《大富翁四》算得上是部力作。







《大富翁四》印象

/宋国斌

十月,《大富翁四》终于姗姗而来。大宇的这部力作可谓让人等得又是欢喜又是忧。很早大宇就在媒介宣布过游戏的开发情况，并不失保密地透露了一些游戏内情，让广大的大富翁迷们期盼甚深。



于是，我便以为这个游戏应当是一部非常吸引玩家的游戏精品，应该有十分的趣味、二十分的智能、三十分的……，然而，就我自己的游戏经验说来，我有了下面的一些看法。

我先来说《大富翁四》的独特之处。

其一，当然是这一次的画面设计，终于走出了二维画面。所有人物、建筑及各风景名胜皆以逼真的3D模型建构，宛如五彩缤纷的玩具世界，增加了游戏的观赏性。

其二，这一次的人物策划在保留了部分原人物的基础上增加了许多新的人物，使参与人物增加到了12人，可谓人丁兴旺了。而且，这一次所有的人物都会说话了，看着自己的代言人在屏幕上说出幼稚可笑的话语，自己也不禁会莞尔一笑。

其三，这一次的股市变成了随时可进入的地方，大大地增加了游戏的真实性。只是在股市中我们对于可控股公司不能像《大富翁3》一样可以方便地看出各人的控股数量，从而选择吃进股票数量，或是抛出数量，达到以最小的投资获取最大的收益之目的。

其四，这一次我们有了自己的规则设定，可以使游戏时间在我们的操纵之中。然而，这也使我们产生了很多的惰性。换句话说，就是在给玩家自由的同时，丧失了游戏的部分乐趣。

其五，在游戏中，我们拥有了更多的道具和卡片。这些卡片和道具经过自己的精心搭配使用，将获得一些意想不到的喜剧效果。

其六，这次的系统设计显然更适合于玩家的需要了。既有了专门的托管设置，而且还可以选择被托管对象的属性，到底是乖宝宝，还是普通人或大老奸呢？一切就在我们的掌握之中。而且，为了方便玩家能够熟练掌握一些新道具和卡片的用法，《大富翁四》还专门在游戏过程中开了一个实时帮助系统，帮助我们了解各种卡片和道具的使用，从而使大家可以在游戏中快速上手。

其七，《大富翁四》的存入和读出系统也明显高于以前，可以使调档者方便的看出游戏时间和游戏者。这次，有了大片的土地，允许我们进行五种建筑的建设，另增了几点新意。但由此也在大大提升了“改建卡”的价值，呵呵……

其八，新增的三个小游戏短小精悍，每月十五号的乐透开奖大大刺激了玩家的兴趣。还有每月的上市公司分红，也提前至了每月十五号。只是这一次，居然有了要赔钱的事情，实在是真实！神奇的魔法屋是害人利己的好地方。新增医院中的流氓和间谍、监狱中的小偷和强盗，实在是这次游戏中很大的一个卖点。流氓擅长勒索；间谍擅长破坏别人的研究中心；小偷善偷金钱和点券，还喜欢满地拣东西送给你；而强盗则胆大妄为，敢去抢银行！



虽然《大富翁四》有着那么多的优点，但这一次，它的缺点却也不少。

其一，为了方便玩家，大宇居然放弃了单人游戏系统，使单人作战再也不能像《大富翁3》一样，可以在电脑的陪同下的，一关关地过下去（现在是自由选关），如同过关游戏一样。这实在不能不让我这种孤独战士（别人为了不输，都不和我玩这类游戏）伤心欲绝。

其二，魔法屋虽好，但它代替的是一个可以有败诉的法院，比起这一点，魔法屋显然是降低了游戏的趣味性。而且在魔法屋中，我最爱干的一件事就是让别人把钱都存入银行中，而电脑最爱干的我看也就是这件事了。于是，你眼睁睁望着好地不能买，看着自己的产业不能升级，真是凄惨啊！同时这也隐隐的体现了《大富翁四》中银行太少的缺点，也使得如何解决好现金和存款配比问题成了玩家的一块心病。

其三，乐透开奖的刺激性实在太大，往往使人起死回生，实在让我这种富人于心不忍。还有可恶又可爱的土地公，简直是我小时候玩的大富翁类棋中“间谍”的变身，非但可以不付租金，还可以强占土地，我简直要被这种神给吓傻了！

其四，道具店和卡片屋居然合二为一了，莫不是顺应世界产业合并大浪潮？但这又让我懒惰了许多。我对店员的服务态度实在是不敢恭维：居然每样东西一次只能买一(下转23页)





自由手创作群·宋海鹏

随便抓个战略游戏迷来问问，恐怕没有不知道席德·梅尔主持开发的《文明》和《铁路大亨》这两款作品的。在《铁路大亨2》出现之后，虽然游戏中的英文和操作过于复杂，可是因为它的精美画面以及巧妙的构思，仍使无数游戏迷为之疯狂。玩家将在铁路工业中树立起自己的权威地位，根据所选择的游戏时期，玩家可以用一笔启动资金及一大片建设空地（用于开采交通资源）的方式开始游戏，或直接进入现成的铁路系统模式同其它商业对手竞争。使用你手中的资金铺设路轨，修建车站及其它基础设施，购买最能赢利的火车。游戏有30个关卡，里面有风云变换的财经系统和股票市场、五十九种列车、三十四种不同类别的货物、众多历史事件。《铁路大亨2》还引入了网络连线功能，支持LAN、因特网、调制解调器三种方式，最多支持二十八个玩家对玩，你还犹豫什么？赶快进入这个充斥着蒸汽、钢铁、铁路大亨的王国，建立自己的铁路帝国吧！

《铁路大亨2》特别强调了业务操作的重要性。玩家必须设法用最少的钱赚取最大的利润，是发展高速列车、邮车，还是低速货运火车业务？谁能最终出局呢？要知道铁路业的竞争（特别是在发展的早期）可是异常激烈的。《铁路大亨2》为玩家提供的游戏世界随着电脑技术的进步也进一步扩大，地图尺寸从50×50到500×500不等。游戏采用3D图形设计，地图最多由三十万个多边形组成，这意味着可从四个方向全方位地查看游戏地图。游戏的最终发售版中为玩家提供二十多种场景。这其中包括美国、加拿大、墨西哥、南美、英国、欧洲大陆、日本、南非。

游戏中有城市、城镇、工业点。前两者决定了工业的发展方向，如底特律无法开发橡胶工业，却适合发展汽车工业。城外区域将为你提供大多数的原材料，你最好在这些区域建立起加工厂。业务操作中极为重要的是车站设施的建设，在这一点，制作者提取了《铁路大亨》及《魔法门之英雄无敌》的设计精华。游戏采用了前者的旅馆、水塔、邮局等多种建筑设计来增加利润率，图形风格上采用了后者的精美，为不同的车站提供了不同的建筑风格。游戏的时间段类似于《铁路大亨》，两年的时间只要现实生活中的两分钟即可过完（视速度设定）。铺设铁轨工作已不须像一代那样需要鼠标、键盘配合工作，玩家只需使用鼠标拖放即可，在拖放一定尺度的铁路时，将会出现两组数据，一组是建造成本，一组是级别设定（低级为绿色，高级为红色），从而为玩家提供了形象化的建造选择。在游戏初期可建造单轨或复轨铁路，单轨主要用于远程货运，而复轨可用于邮政运输（主要发生在城市间）。后期进入电气化时代，建造资金费用惊人。这一游戏时期覆盖了长达两百年的铁路史。从1804年第一部蒸气机车诞生到时速三百英里的悬浮列车出现的时代。

在游戏刚开始时，因为资金有限，最好选择两个距离比较近而且居民较多的城市进行铁路连接，只开通旅客列车。建造车站时，它所能服务的范围会自动改变颜色（注意车站不能隔河服务）。另外，如果资金允许，最好都建双轨铁路，以便列车减少进站等待的时间。等到有一定数目的资金，再开始扩展线路，购买原材料工厂和加工厂，结合需求关系，设置列车的起始站、中转站、终点站，财源就会滚滚而来！

游戏中共有十八个新任务，必须按照顺序进行。

第一关 THE IRON SEED

有三种进行方式：

1、50，000$。

2、减少10%的铁轨建造花费。

3、提前使用JOHN BULL 2-4-0型列车。

巴尔的摩（BALTIMORE）和俄亥俄州（OHIO）是美国最先进入蒸汽时代的城市。在游戏中建立七个巴尔的摩商业集团，以证明这是最大的成功，并且和其它的城市建立铁路连接。首先玩家做为两座城市的主席，必须与WARHINGTON建立连接，并且在1840年以前至少运4车厢的货物。然后在和HARPERS建立连接，在玩家运完8车厢的货物以后，就可以得到银牌。最后与PRILADELPHIA建立连接运十二车厢货物，就可以得到金牌，顺利过关。

第二关 HANDLE ON THE BREAD BASKET

有三种进行方式：

1、80，000$。

2、减少15%的铁路建造花费。

3、增加20%的钢铁收入。

在1870年底以前，必须建造一条铁路连接纽约（NEW YORK）到芝加哥（CHICAGO），在两城之间运输八车厢的货物，便可以得到铜牌。资产超过4，000，000$，便可以得到银牌。如果玩家能够在1858年底以前完成以上两项，便





可以得到金牌。

第三关 BRIDGING A NATION

有三种进行方式：

1. ST. LOUIS TO SACRA MENTD。
2. ST. PAUL TO SEATTLE。
3. NEW ORLEANS TO LOS ANGELES。

为了开拓西部并建立统一的铁路集团。美国政府提供修建铁路津贴。大量的土地补助和资金已经开始发放。为了胜利实现目标，在1882年底以前必须连接萨克拉曼多（SACRAMENTO）到ST. KOUIS，ST. PAUL和SEAT-TLE，或新奥尔良（NEW ORLEANS）到洛杉矶（LOS ANGELES）的铁路，并且在所选择的两个城市之间至少运六车厢的货物。在1882年底以前完成以上的任务，并拥有超过10,000,000$的资产，就可以得到银牌。为了得到金牌，必须在1878年以前完成以上所有任务并且获得至少8，000，000$的个人净资产。

第四关 SILVER BOOME AND THE MARKET BUSTS

有三种进行方式：

1. 增加20%的股票份额，并且减少15%的铁路建造费用。
2. 增加20%的保证金，所有列车提速10%。
3. 可以提前使用增强型2-8-0列车，牲畜的产量提高15%。

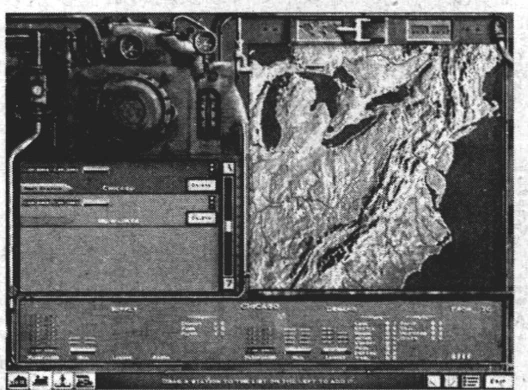
在ATOHIBON的领导下，西部的铁路业一直处于狂热的状态。你决定向西部的TOPEKA和SANTAFE的铁路支配运输机车。为了证明你的技术，必须在1905年以前使自己的个人净资产达到5，000，000$。1900年前挣到10，000，000$，就可以得到银牌。1898年前挣得20，000，000$，就可以得到金牌。

第五关 WHISTLE STOPS AND PROMISES

有三种进行方式：

1. 提前使用4-4-2ATLANTIC高速度、高性能列车。
2. 提前使用2-6-0MOGULL中级速度及性能列车。
3. 提前使用2-6-0CAMELEBACK低速度但有突出的高性能的列车。

你志愿去建西北方THEODORE和ROOSEVECT`S的旅游车站。为了得到1904年的大选支持，TEDDY想在十四天内看到尽可能多的城市、足够的新闻报道和邮件机构等。带领他及他的随从在1月14日前到达至少十三个城市，就可以得到铜牌。有十四个能得到银牌，要得到金牌必须到达十六个城市。钱在这里不是问题，最重要的是要总统高兴。



第六关 CROSSING THE GREAT DIVIDE

有三种进行方式：

1. 管理先锋车站，减少10%的铁路建造费用。
2. 提前使用增强型2-8-0列车，所有列车提速10%。
3. 一级信贷，加快所有车站10%的运转速度。

1867年加拿大出现内乱，加拿大政府决定通过贯穿全国的铁路与其它地方加强关系。为了挽救国家的命运，必须在1896年底以前连接哈利法克斯港（HALIFAX）和VAN COUVER，并且在两座城市之间至少运六车厢的货物，便可以得到铜牌。如果能够在1896年以前使公司的净资产达到20，000，000$，便可以得到银牌，超过50，000，000$便可以得到金牌。

第七关 BIRTH OF THE IRON HORSE

有三种进行方式：

1. 提前使用2-4-0JOHN BULL型引擎，所有列车提速10%。
2. 原资产50，000$，提高25%煤的收入。
3. 一级信贷，提高30%的股票份额。

蒸汽引擎的发明给英国经济带来了极大的飞跃。现在玩家有机会分享到一个机会，建立自己的铁路与其他对手进行竞争，使对方失去了对公司的控制权，而且没有能力重新获得。1855年底以前必须使个人净资产超过10，000，000$，便可以得到银牌。达到20，000，000$并且是唯一幸存的铁路商人，便可以得到金牌，载入英国历史。

第八关 EXCUSS ON THE ORIENT EXPRESS

有三种进行方式：

1. 管理RODERT GERWIG，使蒸汽燃料费用降低25%。
2. 提高25%邮件收入和旅客的运量。
3. 管理GEORGE NAGLEMACHERS，一级信贷并提高20%的信誉度。

数年后你的铁路公司已成为唯一贯穿欧洲的铁路公司。不幸的是许多不同政党的互相斗争致使此次任务变成了一场噩梦。玩家的目标是完成号召欧洲大部分的著名铁路公司。东部的直达快车连接巴黎（PARIS）和CONSTANLNOPLE，在1889年底以前完成这个连接并至少运24车厢货物，便可以得到铜牌；1887年以前完成任务得到银牌；1883年完成得到金牌。

第九关 KNITTING WITH IRON

有三种进行方式：

1. 管理RODERT GERWING，建筑桥梁的费用减少20%。
2. 总资产50，000$，提前使用铁路。



3. 总资产100,000$，并提高10%的信誉度。

在1850年中期，欧洲正在努力进行社会革新，建立帝权并实行工业化。德国的无党派也不例外，为了建立一个强大的联盟，需要建立一个较好的洲际贸易并引进一套统一的铁路系统。你的目标是得到尽可能多的德国同盟支持并将铁轨连接到他们的版图中。在1876年底以前连接到八个铁路系统就可得到铜牌；1875年底以前连接到九到十个可得到银牌；1874年底以前连接到十一个，包括BAVARIA并且有每年七十车厢的运输量，得到金牌。

第十关 NEXT STOP THE 20TH CENTURY

有三种进行方式：

1. 提前使用有3个车厢的四轮轻便马车。

2. 管理THOMA CRAMPTION，使所有列车提速15%。

3. 总资产80,000$，提高25%的信誉度。

1800年中期，法国遭遇社会局势动荡不安。领导法国复苏的气势，通过掌握尽可能多的欧洲工业来扩大他们工业的发达程度。为了得到铜牌，在1885年底以前对工业的投资至少达到10，000，000$；如果工业一年赢利10，000，000$便可以得到银牌；完成所有任务可以得到金牌。

第十一关 THE BRENNER PASS

有三种进行方式：

1. 管理RODERT GERWIG并减少30%的蒸汽燃料的费用。

2. 所有列车提速20%。

3. 总资产80，000$，山间建造铁路的费用减少10%。

签定了连接慕尼黑（MUNICH）到维罗纳市（VERONA）的合同，买到所能发现的最好地铁路线。完成后任务可以得到800，000$，剩下的归你所有。在1878年底以前完成并运输十二节车厢的货物，可以得到铜牌。1875年以前，运送二十四节车厢货物可得到银牌。1872年以前，运送三十二车厢货物可得到金牌。

第十二关 WHEN WALLS COME DOWN

有三种进行方式：

1. 拥有20%的铁路建造基础。

2. 加快25%的车站运转速度。

3. 所有列车提速20%。

有些铁路已经老化，新的铁路路基也需要加固。在2020年底之前使得你的个人净资产达到5，000，000$，并且连接丹麦的奥尔堡（ALBORG）、哥本哈根（DENMARK）和华沙（WARSAW）可得到铜版。得到银牌的要求：连接到威尼斯（VENICE）并使你的个人净资产得到10，000，000$。金牌得法：连接到伊斯坦布尔（ISTANBUL）并使你的个人净资产达到20，000，000$。

第十三关 CROLSSANTS OR CRUMPETS

有三种进行方式：

1. 已有20%的铁路建造基础，提前使用有3个车厢的四轮轻便马车。

2. 总资产100，000$。

3. 减少20%的公司普通费用，提高25%的信誉度。

在1850年，英国加紧了对印度的殖民。最近，印度的民族主义者为法国提供了一次机会以摆脱英国的控制。在PANAJI开始，建立自己的铁路线，工业投资必须要至少为10，000，000$，而且要连接PONDICHERY、PANAJI和DELHI。在1890年底以前保证法国人的足迹遍及全国，你便可以得到铜牌。在1880年底以前把CALCUTTA拉到你的公司得到银牌。把KADUL拉到你的公司并挤垮其的公司可得到金牌。

第十四关 THE SAMURAI RIDES AN IRON HORSE

有三种进行方式：

1. 提前使用3个车厢的四轮轻便马车。

2. 总资产50，000$。

3. 所有列车提速10%。

日本在与西方世界的经济竞争中处于不利位置。在1860年晚期，日本天皇决定与你和来自各地的有才能的人为日本建立一套现代化的铁路系统。在1899年底以前铁路必须连接T O K Y O 到NIIGATA、NAGOYA到SENDAI，便可以得到铜牌。如果能够同时连接SAPPORO到K Y O T O 便可以得到银牌。再连接KAGOSHIMA，并在一年内运输50节车厢的货物得到金牌。

第十五关 WHICH WAY TO THE COAST

有三种进行方式：

1. 减少20%的车站运转速度。

2. 增加20%的邮件和旅客的收入。

3. 所有列车提速15%。



假如有个公司要在NUUARBOR建立贯穿全澳洲的铁路系统，使得你没有什么特权铁路，你和其他的铁路巨头们会同意吗？现在NUUARBOR平原还没有铁路线，而那里的每一个海岸都有贵重的货物在等着你去运输，还在等什么呢！如果能够在1958年以前使个人净资产达到10，000，000$便得到铜牌；1948年以前达到得到银牌；1938年以前达到得到金牌。



第十六关 THE PEOPLE'S TRAIN

有三种进行方式：

1. 减少20%的铁路建造费用。
2. 增加10%的邮件和旅客的收入。
3. 提高20%的车站效益。

就当二战以同盟国结束后，中国的长期内战也以中国领导的解放战争胜利而告终。作为中国的一位经济领导人，你必须重新建立一个全新的铁路系统。在1972年底到来以前如果公司价值能达到10，000，000$，你便可以得到铜牌。如在1967年底以前价值达到20，000，000$就可以得到银牌。在1962年底以前使你的价值达到40，000，000$就可以得到金牌。

第十七关 DILEMMA DOWN UNDER

有三种进行方式：

1. 增加一个等级的信贷。
2. 减少25%的引擎购买费用。
3. 减少20%的蒸汽燃料费用。

澳大利亚在邮政运输上是非常繁荣的。假如能够建造一条现代化的铁路，国家将为你而自豪。假如你能够独占它，想必你一定更高兴吧？但是如果你不能完成，那么你就不得不辞去公司主席的位置。你是怎么决定的呢？如果想得到铜牌，那必须在1982年底以前挣到1，000，000$或更多，并且坚持三年。如果能在1977年以前完成得到银牌。1972年以前完成得到金牌。

第十八关 CAPE TO CAIRO

有三种进行方式：

1. 总资产70，000$，增加一级信贷。
2. 提高10%的旅客收入，减少20%的车站运转速度。
3. 所有列车提速15%。

1884年在柏林会议以后，欧洲为满足自己扩大版图的愿望，瓜分了非洲。使得当地的居民贫穷落后。作为一位非洲移民CECIL RHODES，你认为强大的铁路能够为非洲带来文明。你要带领非洲子民把非洲建立成为一个强大的帝国。首先你必须在1930年底以前尽力连接CAPE TOWN到CAIRO的铁路，并至少运八车厢的货物取得铜牌。1916年底以前完成任务得到银牌，1902年底以前完成任务得到金牌。

各种设备的设置方法：

1. 列车的设置：双击火车或图标，进入设置画面，先删除左面的所有站点，然后在地图上点击你想要的起始站，挂上需要的车厢，再设置中转点，直到终点站，然后点击EXIT即可。



2. 车站内的设备介绍：

a. SMALL STATION（小型车站）：造价50K$，可以服务附近小范围的居民及建筑物；

b. MEDIUM STATION（中型车站）：造价100K$，可以服务附近的居民和建筑物；

c. LARGE STATION（大型车站）：造价200K$，可以服务大范围的居民和建筑物；

d. TELEPHONE POLES（电话线）：造价80K$，能够进行通讯，并加快车站运转速度的50%；

e. SMALL RESTAURANT（小饭店）：造价50K$，可以提高收入的20%；

f. LARGE RESTAURANT（大饭店）：造价100K$，可以提高收入的50%；

g. SALOOR（酒吧）：造价16K$，可以提高收入的10%；

h. POST OFFICE（邮电局）：造价35K$，可以减少邮件在车站内停留的损失50%；

i. CUSTOMS HOUSE（候车室）：造价25K$，可以减少旅客停留时间的50%；

j. SANDING TOWER（沙子塔）：造价30K$，当列车经过时会自动加满，如果列车没有沙子爬坡将非常困难；

k. WATER TOWER（水塔）：造价25K$，可以给列车加满水，否则列车速度将减慢；

l. LARGE HOTEL（大旅馆）：造价175K$，可以提高收入的40%；

m. SMALL HOTEL（小旅馆）：造价65K$，可以提高收入的20%；

n. LIQUID STORAGE（液体储藏室）：造价50K$，可以减少OIL、CHEMICAL在车站内停留损失的50%；

o. PEFRIGIRATED STORAGE（冷藏室）：造价50K$，可以减少MILK、PRODUCE在车站停留损失的50%；

p. GRAIN SILO（粮仓）：造价35K$，可以减少GRAIN、COFFEE、SUQAR在车站停留损失的50%；

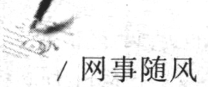
q. WAREHOUSE（仓库）：造价25K$，可以减少GOODS、COTTON、WOOL的损失50%；

r. ROUNDHOUSE（修理厂）：造价120K$，当列车经过时可以修理列车，以便寿命更长。

游戏中按下TAB键，输入以下秘技：

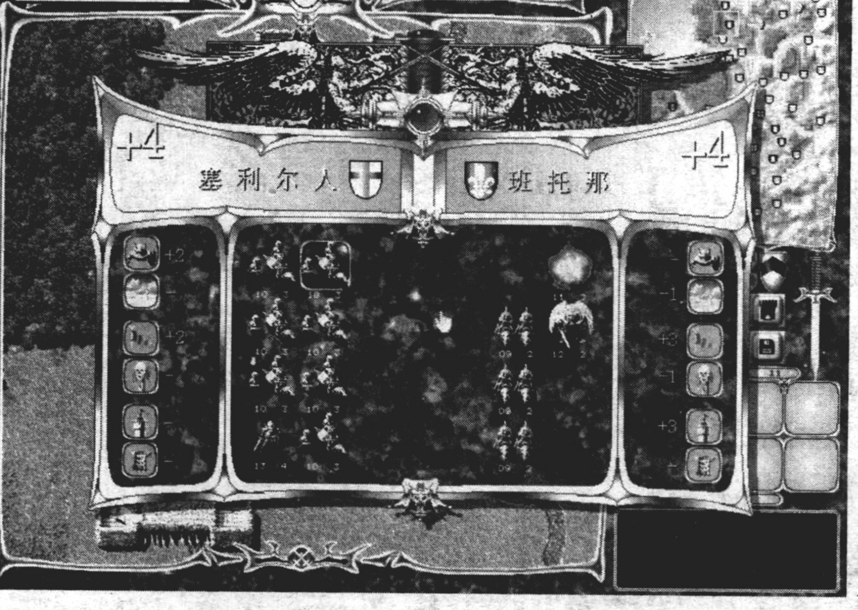
VIAGRA 城市发展加快
BIGFOOTGOLD 获得金奖
BIGFOOTSILVER 获得银奖
BIGFOOTBRONZE 获得铜奖
BIGFOOT 赢得当前任务
BOBO 失败
CATTLE FUTURE 玩家得到100万美金
SLUSH FUND 公司得到100万美金
KING OF THE HILL 玩家得到1亿美金
POWERBALL 公司得到1亿美金
LET ME IN 取得所有入口
SPEED RACER 车速加倍
AMD103 所有火车变成AMD103型
SHOW ME THE TRAINS 允许使用所有火车

战神3——英雄王朝
贝恩战役全攻略



/ 网事随风

正值塞莱丁帝国成立1232周年之际，埃塞亚的自由民族面临着有史以来最严峻的外来威胁。在幽灵王国的贝恩君王和野兽王国的萨特克君王结成了邪恶同盟，他们从北部的屯德拉席卷而下，长驱直入，疯狂摧毁了高地爱尔维城堡。看来没有什么力量可阻挡他们肮脏的脚践踏在阿尔、埃弗兰特和塞勒维密平原上。贝恩君王巨大无比的骷髅战舰停靠在塞莱丁海岸，成千上万的幽灵涌向毫无防御能力的塞莱丁帝国。与此同时，萨特克王的部队开始穿越阿及利亚森林，以此围困塞利尔骑士的大本营——马绍斯城堡。一名塞利尔骑士孤身一人设法突出围困，逃到了南部的德马士城堡，伺机向贝恩报仇。埃塞亚民族遭受的最苦难的战争开始了……



第一章

一群怪物从北部袭击了塞利尔，一具具骷髅，一群群僵尸，还有成群的野兽一路冲杀过来，直逼你的家乡塞利尔。他们滥杀无辜，数周内就围困了你的首府——马绍斯。逃出围困后，你必须把同胞们集合起来，努力收复失地，解除敌人对马绍斯的围困。

要想获胜，你必须从敌人手里夺回首府马绍斯城，取得对塞利尔半数以上城市、乡村的控制权。

要点：刚开始你和贝恩君王各有一座城堡，其它为中立国，共有十二座城堡。迅速打下五、六座中立城堡，由于这些城堡相隔距离较远，而你的英雄的级别又比较低，战线拉得太长的话根本抵挡不住贝恩君王的进攻，这个时候需要耐心，步步为营是最好的策略。马绍斯城和你之间只相隔一座城堡，打下之后要派重兵防守，敌人会不知疲惫的轮番进攻。这一关可以生产的兵种有重甲士兵、弩炮、轻盔骑兵、重盔骑兵和骑士，建议生产选择骑士，虽然需要两轮时间，但其攻击、防御和移动值都比较高。

第二章

你已经解放了塞利尔，但是在阿及利亚其它领地还有麻烦。每天都有更多的幽灵在斯拉游荡，或在风暴海湾登陆。骑士正处于一种没有统一部署的战斗状态。如果他们不团结起来，终究会失败的！你必须留心其它四股骑士力量，把兵力从阿及利亚森林抽调出来。可是要当心，别上格尔丁的当。要想获胜，在贝恩君王和萨特克君王被追击的时候，你必须继续占领首府马绍斯城，你还必须夺得足够的城市，迫使其它骑士就范。

要点：这一关你增加了五个对手，萨特克君王和四支骑士力量：吉达斯人、艾连那人、戴尔文人和班托那人。要注意的是萨特克君王和贝恩君王之间不发生战斗，其它四股骑士之间却会相互打来打去（哎，真是太不争气了），并很有可能对你发动攻击。你会从上一关带下来三个英雄，经过战争的洗礼，这些英雄们的等级有了很大的提高。你控制有六座城堡，实力比第一关强多了。贝恩君王和萨特克君王的部队会从上面和右边的水路进攻你，最好的办法是派重兵守在桥上。派出你的英雄迅速占领中间那座岛上的大部分中立国，这期间免不了和其它几支骑士力量发生冲突，千万不要心慈手软。这一关你可以生产圣骑士和飞马了，不过圣骑士虽然威力无比，但需要三轮的生产时间，只有在占领了一定数量的城堡以后生产，才能满足兵力的需要。等你全部拿下中间那块岛以后，胜利就在眼前啦！

第三章

现在五股骑士力量团结起来了。下一步，你必须去援助塞莱丁皇帝，解放



塞莱丁帝国。这样做可达到两个目的：

一、夺回龙口南部各地，使敌人难于驶进风暴海湾。

二、帝国的大圣人或许可找出击败贝恩君王的良策。

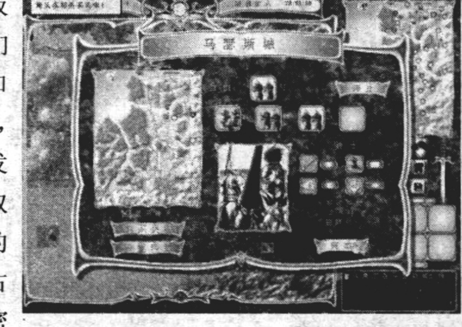
欲获胜，你必须使塞莱丁摆脱贝恩和萨特克君王的侵犯。任何内部争端必须平息，这意味着你需要在塞莱丁取得对半数以上城市的控制，行使你的权利。

要点：这一次你只有四座城堡，不过其它骑士力量也比第二关少了一支：格塔、塞莱丁和公主。和第二关一样，你的首要任务是尽可能的比对手先占领中立国。从左向右推进，先不要去进攻格塔和公主，首先削弱萨特克君王的势力。值得提醒的是，一开始贝恩君王就有两座城堡在中立国的中间，一定要先把这两座城打下来，以免后患无穷。虽然少了一支骑士力量，但是难度增加了不少，这一关可能要打好几十个回合甚至上百个回合哟！

第四章

塞莱丁皇帝告诉你向塞勒维密森林的守护神奥博恩君王求助，为了确保在进攻塞勒维密的敌人行动之前获胜，你已经决定先清除进犯北部斯拉和埃弗兰特的侵略势力。皇帝还悄悄指着格尔丁骑士的首领格尔丁君王，轻声说："当心他，此人不可信。"

进军埃弗兰特以后，残留在塞勒维密的敌人将被夹击在铁锤和铁板兵力之间，他们二者一方从龙口出发向北航行，一方从银门出发向南挺进。欲取得在埃弗兰特的胜利，你必须占领通向塞勒维密的银门城堡，贝恩君王和萨特克君王一定会被消灭掉，从而使你取得对大多数城市的控制权。



要点：这一关比较容易，生产骑士只需一轮时间，是英雄升级的好机会。除了两个老对手外，其它两支骑士力量是奥克人和阿尔福莱特，开始各有两座城堡。这时你的英雄移动距离已经较远了，留心他们移动后所剩的移动值，一个英雄可以单枪匹马的连续攻占两到三座甚至四座城堡。贝恩君王和萨特克君王的实力比较弱，你可以见一个杀一个，派一个武力高强的英雄直取贝恩君王在左上角的老巢，很快就可以结束战斗，至于萨特克君王，也许你还没来得及动手就已经被其它骑士所消灭了。

第五章

解救银门城堡以后，你可以向塞勒维密出发以寻求爱尔维人的帮助。但很不幸的是，侦察兵报告说，塞勒维密森林布满了邪恶的幽灵，爱尔维人正在遭受恶龙的袭击。

有南部兵力的帮助，你必须在格尔丁君王的带领下清除塞勒维密的敌人，杀死恶龙幽灵。这样，不仅可以使龙口安全，你还有机会向塞勒维密的守护神奥博恩君王请教，或许他可想出战胜贝恩君王的良策。一想到格尔丁君王，你耳边就响起了塞莱丁皇帝的话："当心此人，他不可信！"

欲取得在塞勒维密的胜利，你只有先获得对足够城市的控制权，把贝恩君王和萨特克君王从森林赶走。这样你就可以解除爱尔维人悲惨的命运了。

要点：这一次你有了三个伙伴，吉达斯人、森林高布林人和希维米亚人。你的大本营在右上角，由于整个森林里布满了邪恶的幽灵，你要摸黑前进，只有你——塞利尔人所到之处才能重新带来光明。这一关也不难，注意多存盘就是了。

第六章

解救塞勒维密的爱尔维人以后，你必须向北前进。不管你是为了寻找杜诺斯的德瓦夫人或最后一块飞龙水晶，还是想进军死亡之国，你都需向北前进，穿越荒芜的阿尔平原。尽量拖延时间，争取与更多土人部落联盟时，你必须打击贝恩和萨特克君王。切记：阿尔部落立场不定，有可能加入你方，也有可能加入贝恩君王一方。

要想顺利穿越阿尔平原，你不仅要击败贝恩君王，还必须控制足够的城市，阻止任何源于土人部落的争端。

要点：萨克君王的军队似乎被击退了，只有贝恩君王与你为敌，不过另外有六个部落：犬族、森林部落、牧羊部落、牧马部落、月亮部落和太阳部落立场摇摆不定，不如在他们实力较弱的时候发动进攻，消灭他们。这一关一定要注意：贝恩君王会集中培养一个超级英雄，这个英雄在一开始的时候会拼命去访问遗址，以此来增加经验和等级，所以从一开始就要留心，在抢地盘的同时，最好派你的一个高级英雄以逸待劳，一有机会就杀掉对方的英雄，否则等到贝恩君王的英雄成了气候，你哭都来不及了！

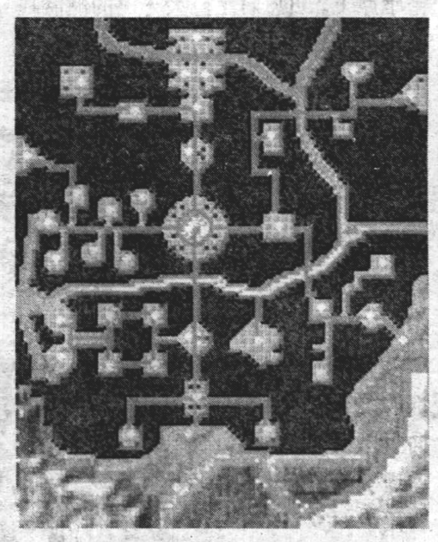


图1

第七章

一名德瓦夫信使气喘吁吁地跑到你的营前，乞求你召见他。信使说，杜诺斯矿德瓦夫人被萨特克君王的怪兽、奥克部落和高布林部落包围了。你询问他



有关最后一块飞龙水晶的情况，得知在一片混乱中水晶已被偷走了。

你必须进入杜诺斯矿，帮助德瓦夫人战胜敌人，最后一块飞龙水晶很可能落在萨特克君王手中。要想取得在杜诺斯矿进行的战斗，必须先击败萨特克君王，控制矿内的多数有利地点，迫使其它敌人后退。

要点：萨特克君王又出来了，看来他是在积蓄力量。这一关也是黑乎乎的一片，从大本营一直向上，路过一条河以后继续前进，在中间湖心访问德瓦夫石岗可以得到地图（见图1）。再向上是德瓦夫人，向左是黑暗德瓦夫人，先不要动德瓦夫人，向左灭掉黑暗德瓦夫人。最好把城堡毁掉，要不然，恐怕会是他人的盘中餐。同时派其他英雄迅速占领河流以下靠左边的地域，在桥上以及大本营布置重兵。尤其是桥上，敌人会像潮水一样从水路涌来，建议放两个英雄在此，大本营只用多放几个兵就行了。派一个英雄从下面的河向右行，上岸后攻击萨特克君王的后院，这时你已经顶住萨特克的好几轮攻击，然后从中间的桥上走水路挥师东进干掉萨特克，与此同时，德瓦夫人已经消灭掉寄居奥克人了。这一仗虽说打得比较辛苦，但毕竟取得了胜利！同时要记住，在德瓦夫石岗向右不远有一金库，在开始时一定要将其毁掉（怎么不占领呢？唉！根本就守不住呀）。

第八章

一举击败杜诺斯矿的萨特克君王之势力以后，你现在必须穿越白山，追击从北部屯德拉而来的贝恩君王。屯德拉是被敌人击败的高地爱尔维人的地盘。那里还有存留下来的爱尔维人吗？他们的态度会友好吗？你不能肯定。

塞莱丁皇帝调派一些军舰增援你，格尔丁君王也已同意其强大的舰队向北航行。要想取得胜利，你必须使屯德拉摆脱贝恩君王，你还必须控制足够的城市，以防高地爱尔维人立场动摇，进行突然的反叛行动。

要点：这一关你有十座城池，并可以生产出劫掠兵，贝恩君王只有五座城池，看来胜利已经向我们这边招手！消灭掉贝恩君王在你上面的三座城，并同时向左扩张，在海边港口城堡派重兵防守，防止其他骑士的偷袭。拥有足够多的城堡以后，派一路轻兵向贝恩君王左上角的大本营进发，等待时机消灭其势力。

第九章

死亡之国就在你面前。到达死亡君王那巨大的莫塔斯城堡以前，天知道，你必须面临什么样的恶魔。

你得到了飞龙水晶，千军万马奔腾欢跃，呼喊着你的名字！如果你想击败贝恩君王，必须先征服这片冰雪之域，杀死他的侍从——四名索命鬼。幸运的是，杜诺斯的德瓦夫人派来了援兵……要想成功穿越死亡之国，必须彻底击败贝恩君王的邪恶势力，占领通向贝恩城堡的莫塔斯大门。当然了，你还必须控制足够的城市，阻止索命鬼侍从的任何报复行动。

要点：这一关和第五关差不多，一开始你有两座城堡，分别在左右两个下角，将其中一部分兵力从右下角的大本营传送到左下角，两边同时向上发展。由于此关地图较大且较黑，其他几个将军又混战一团，作战起来颇要动一下脑筋，所幸你的英雄估计已经升到最高级。

第十章

胜利在握！贝恩城堡的莫塔斯大门就在你面前，贝恩君王正等待着你。你必须一路冲杀，穿过城堡，找到贝恩君王，面对他拿出杜诺斯的最后一块飞龙水晶。为了赢得最后的胜利，你必须占领他的宝座，取得城堡内多数制高点，使贝恩君王无处藏身。

要点：最后一仗，塞利尔人将和贝恩君王直接对话！向上一直攻到炼狱堂，并占领其下的几座城堡，加上大本营一共只需九座城堡，炼狱堂以下有两座城堡可以从水路偷袭得手，把你的英雄们都集中到炼狱堂，贝恩君王会对此发起疯狂的进攻，作最后的垂死挣扎。不过这都没用啦！腾出手来后，派一个武力、移动最好的英雄探开黑暗层。等到贝恩君王派兵来打你时，伺机偷袭贝恩君王的城堡，得手后就毁掉城堡，采取蚕食的办法逐步吃掉贝恩君王，最后的胜利必将属于塞利尔人！（见图2）

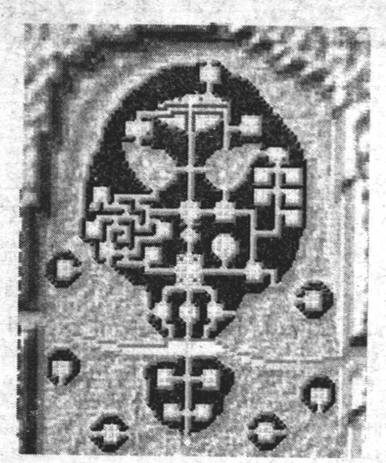


图2

经验之谈

我认为在这款游戏中有两点比较重要。

1. 英雄——英雄有四种：骑士、武士、教士、术士，前两种武力高强，后两种法术无边。英雄级别从一到十级通过XP值的增加来实现。访问遗址和打胜仗都可以增加XP值，而访问遗址是最划算的方法（不用冒生命危险，打仗好危险的哟！嘻嘻）。在游戏过程中可以发现电脑控制的英雄主要是通过这种办法来快速升级的。每关的遗址都有限且只能访问一次，你访问得越多，轮到电脑的机会越少，此消彼长嘛！另外就是要重点培养一两个英雄，因为每一关过后可以带三个英雄到下一关，在每关刚开始抢地盘时就越发能体现出他们的价值。

2. 城堡——没有城堡就没有士兵和金钱！所以只有占领尽可能多的城堡，才能控制大局。如果打下一个城堡后，发现难以控制，就应该当机立断马上毁掉它，不给你的对手以机会！



黑暗中正义与爱的交织

DARK-LORD

暗黑帝降临

/oldgame工作室 魂斗罗

第一章　重回故里

我，保肯——一个服役十三年的军人，终于可以重回故里。一个人走在荒野，心完全沉浸在归乡的喜悦之中。"你看起来好像蛮有钱的样子！"半路上不知从哪儿钻出几个不知死活的毛贼。有过十三年军旅生涯的我怎么会被几个喽罗吓倒？只好让他们知道一下厉害，打着打着半路上又杀出一位人高马大的仁兄，自称是瓦林村的英雄瑞克。他因为看到喽罗人多欺负人少而出手相助，我们俩人手起剑落瞬间将几个喽罗摆平。战斗结束，他只听我说了谢谢，便转身走了。只留下一句"如果有缘，还会见面的。"

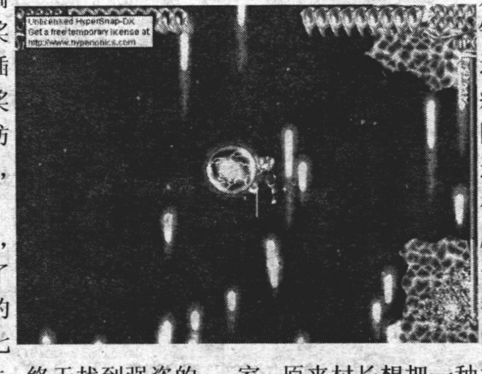
穿过沙漠，已经可以看到我的故乡瓦林村。"十三年没回来了，变了很多！"我三步并作两步直奔家门（村子右上角一个向上的路口）。从房里走出来的妹妹显得那样的惊讶，分别十三年的哥哥终于回来了！于是兄妹二人兴奋地互诉离愁，谈话中我得知，村子曾被军队洗劫，父母亦未能免于劫难而遭杀害。听闻如此噩耗，我并没有说什么，只是简单地安慰他。十三年刀口舔血的生涯，我看惯了杀戮，见多了死亡，心也变得冷漠甚至有些冷酷，反倒觉得那对他们是种解脱。妹妹告诉我大哥还活着，说完便跑去找他。一个人看着眼前熟悉的景物，却已是物事人非，心里真说不出是种什么样的感受。"大哥""保肯"手足久别相见，分外亲切。"但是父母……""贝尼已经告诉我了"一阵沉寂。"先进去吧。"

因为路途的劳顿，这一夜我睡得很香。

次日，妹妹早早唤醒了我。到外面四处走走吧。一个人走在熟悉的街道，回忆起旧日的幸福时光。我那颗时刻保持警惕的战士的心，竟也慢慢地松弛下来而变得平和。忽然广场上传来一阵噪杂声，像是发生了什么大事。过去看看，忽然冲出一个身材健硕的男人——瑞克！那个在荒漠住我一臂之力的人。只见他仗剑大步流星地朝着东部的绿色森林走去。什么事这么急呢？从村人的谈话中方知原来村长的孙女被匪徒卡巴掳走，而且村中的圣物绿色龙像也被掠去。村民个个义愤填膺，却无能为力，只能寄希望于他们的英雄。"如果你去帮瑞克并成功回来，会奖赏你的！"本无心插手的我，一听到有奖赏便来了兴致，不妨去活动活动手脚。嗯，说走就走！

向东走出村口，进入绿色森林 。杀了不少老虎怪物后我的手脚也活动开了。七拐八绕走出绿色森林，终于找到强盗的老巢。整理一下行装冲进山洞，看见瑞克并向其说明来意，可却被这个自负的家伙当作累赘，真是好心没好报。进入山洞后先向上从箱子中取出一把钥匙，然后向右走再取得另一把钥匙，我勇敢地跳过一组悬石（就是那些来回移动的东西）后，找到了掳走村长女儿的元凶——尔冒。我劝他释放人质并归还龙像，他却置若罔闻，于是一场大战爆发。攻击他时建议找一犄角之地，先用盾防守，待他出招后给予致命一击。颇费一番气力后我将其击溃，这时瑞克刚好杀到，却被那个家伙带着绿色龙像跑了。向上走追至地下二层，先从上面的箱子里取得一把钥匙，再打开台阶处正对的门取得第二把钥匙，至此便可打开上面的门，救出了村长的孙女儿卡娜。而此时，瑞克又恰好赶到，这家伙不容分说就将美女带走，而我这个真正的英雄只好带着一身疲倦走回村子。

走到村口，妹妹出来迎接我，她的关心让我这个久居异乡的人体会到了几许亲情的温暖。来到村长家（村子左上角的房子）索要我作为战士应得的报酬。村长十分开心，并且颇为"慷慨"地给我几百金币作为报酬（还不如我杀死几个喽罗得到的钱多！）。战斗过后身体真是太疲劳了，我只好回家休息。一夜过后，又变得精神百倍。刚刚起床，哥哥就跑来告诉我村长有事找我。什么事呢？来到村长家，原来村长想把一种非常珍贵的药草送给卡瑞村的杰克，可因为瑞克要照顾卡娜，故能担此重任者非我莫数。既然村长这么信任我，我也就欣然接受了。



打点行装，出发！

出村穿过荒芜地带，向左走穿过瑞透村。走进一片荒漠，走着走着迎面过来一个很可疑的人，他似乎很清楚我身上带有什么东西。将他赶走后，忽然听见有人喊救命，出于战士的正义感我没想太多就跑去救人，没想到却被人从后面暗算。昏迷很久的我醒来后才发觉身上的草药已被人偷走。真是奇耻大辱，一定要找到害我的人！可是茫茫人海，哪里去找呢？我只好到卡瑞村去打探一下消息，碰碰运气！与村民交谈后还真有收获，其中一个村民告诉我，到东部的绿色森林去看一下也许会找到盗匪。于是，在卡瑞村稍做休整后出发前往绿色森林。穿过绿色森林，很容易就找到了盗匪的巢穴。可进入洞口后发现这里面是个迷宫，按照上、左、上、左、上的方法走，此时后面的门会关上，打开左上角的箱子，前面的门就可以打开。继续向上走，会找到通往第二层的入口。在第二层，向上、下、左、右分别可以找到四个地下入口，先进入左、下、右的入口并将三个机关打开。再走上面的入口，跳过一组浮石后，向上打开大门便可以……几经周折后，总算找到匪首约翰。仇人相见，分外眼红，一场血战就此拉开帷幕。打约翰时注意，这家伙喜欢跳来跳去，可以在他跳到你背后时转身攻击他，这样不消太久就可将他打败，乖乖地将药草还给了我。带着药草回到卡瑞村，来到杰克的家（村口右边的房子），将药草交给他后，他还喋喋不休的给我讲了一些关于魔法剑的事，奇怪的家伙。

第二章　道是无情却有情

回到瓦林村，将杰克的证明交给村长后得到400金币的奖励（还真够“慷慨”）。任务完成了，闲得无聊就和村民聊天吧！忽然一位村民告诉我，瑞透村有人找我，会是谁呢？不管这些，去看看再说。于是赶到瑞透村，一位村民告诉我，有人在酒馆等我。来到酒馆，原来是盗匪约翰因为上次的事找人又要和我决斗，无所谓！反正这种事我早已习惯了，拔剑……一定注意他的炸弹，多多利用魔法，可以将速度调慢些。虽然他们很厉害，但最终还是没能敌过我。本想杀了他们，可见他们态度诚恳，还送炸弹给我，就暂且放他们一马。

刚刚走出酒馆，就被一个叫麦琳的妖精缠住，她见我身手不错又很勇敢，就要我帮忙拯救她的族人。我又不是救世主，怎能拿自己的生命开玩笑？只好婉言拒绝她。回到瓦林村，这个女孩居然追到家来。没办法，只好听她讲述事情的经过，她还提议要给我奖赏，可我实在没兴趣。但对这个女妖精我却有一种说不出的感觉。第二天刚出家门，瑞克就来找我帮麦琳救人，即便被他羞辱我还是不想去。他们走后妹妹看出了我的心事，知道我对麦琳有几分好感，心里也着实为她担忧，就来劝我。既如此，那还是去看看吧！

匆匆赶到瑞德山脉。当登临峰顶时，看到瑞克被怪物打伤，于是告诉麦琳带瑞克回去，留下自己一个人对付怪物。当我将它击败后，凯卡出现并用巨石将瑞德山脉的路封死，我只好无功而返。回到家中，告诉麦琳路被堵上，没办法只能分头另觅新路，并说好到瑞透旅馆联系。听人说魔船利马可以开到伊利村，而关于魔法方面的事杰克是行家。于是赶往卡瑞村去找杰克帮忙。见到杰克后他告诉我魔船利马藏在瑞透村东边的蓝色森林里，于是我到瑞透旅馆将消息告诉麦琳。麦琳听到消息很高兴，让我先去找船她随后就到。我只身前往蓝色森林。穿过蓝色森林后进入哈邦洞穴。进洞后右走进第二层，继续右走，下到第三层再右走，便可找到魔船。再次遇到尔冒，这个家伙也在打魔船的主意。与之交手再次将其打败，战斗中不小心却被他打伤。此时麦琳恰好赶到，并用魔法将我的伤治好。我发觉我已经喜欢上她了，连唤她名字的声音也变得温柔了许多。我那颗本是冰封的心不知不觉已经融化。

我们两人乘船来到伊利村，却被麦琳的哥哥设计抓住关了起来。与门口的守卫谈话了解一些情况后，在左面的墙上找到了出口。此时遇到怪物帝利，和他战斗时，先将小妖打倒，再收拾帝利，注意魔法的使用。打倒帝利后跌跌撞撞地进入了欧皮沼泽。在沼泽之中我陷入了困境，一个女人用魔法救了我。她说她叫海伦，我对她的救命之恩感激不尽，而且她又那么漂亮，让我不禁怦然心动。

第三章　大战在即

穿过红色森林，回到伊利村，在村口遇见了海伦，此时麦琳也恰好赶到。于是三人来到伊利村长家，村长将有关魔神暗黑帝的事告诉了我，并要求我帮忙找到三片神秘的标记制服魔神以解救世人。三片标记一片藏在南部的都市废墟；另一片藏在北部失落的庙宇；还有一片藏在欧皮沼泽。为了正义，为了战士的荣誉，也为了美丽的麦琳，我心甘情愿地担当此重任！于是打点好行装，出发！

首先来到南部的都市废墟。进入废墟后，将右侧传送门地下一层的机关打开，再进入中间的传送门，得到一把钥匙，然后进入左边的传送门，在这里向上向左再向下走可以找到通往地下二层的入口。进入后，一直向右走，在见到一个流沙悬崖后向上走，跳过悬崖，进入传送门，一直向左走便可以找到通往地下三层的入口。此后，一直向上走跳过冰崖，再向上走跳过左面的冰崖……颇费一番周折之后终于找到看守标记的石头怪，我毫不留情地打倒它。打他时，可以先用魔法盾，再用黑洞，不久就可将怪物打倒。取得了第一片标记。

随后马不停蹄地赶往南部失落的庙宇。在穿越红色森林时我遇到了海伦，她的美貌和温柔体贴让我体会到了被爱的感觉，她十分体贴地送了我一件物品并祝福我平安回来，这让我这个在军队呆了十三年的大兵感激不已。告别海伦后，迅速赶往失落的庙宇。进入庙宇后，向右向上再向右闯过一个射箭的悬桥。向上走，然后在右边第二个路口向上走，再向左穿过一组悬桥后便可找到通

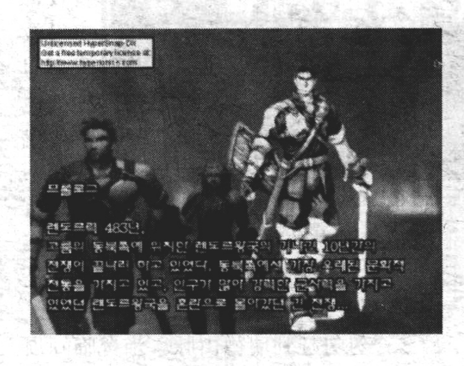


往地下一层的入口。向左跳过一组浮石后，再向左向下走，在剑阵中的箱子里取得一把钥匙后打开下方的门，便可以很轻松地找到通往地下二层的入口。沿路前进，在遇到岔路时向下走，跳过一组浮石后向上走可得到一把钥匙。返回向上走。遇到岔道后向下走，跳过悬崖后打开一道门。可以得到另一把钥匙。返回，打开上面的门，在庙宇中遇到三头怪物凯瑞，手起剑落将其击败后得到第二片标记。这个家伙甚是难缠，只好使出必杀技，站到它的旁边这个家伙就会傻乎乎地跳上跳下。这样就可以在它跳下之时，给它一刀，它又会跳起，这样如此反复，不怕它不死！

只剩下最后一片标记！可我也有些累了，只得回到伊利村稍做休整。在村中我遇到了麦琳，她正在为我担心，在与她的谈话中我感觉到了她对我的爱慕之情，而我对她也有种说不出的好感。唉，本是冷酷无情的我，一时间竟同时喜欢上两个女孩，怎一个情字了得（好像有些花心）！可大敌当前，儿女情长只能暂且不谈，我匆忙赶往欧皮沼泽。穿过沼泽进入瑞拉人的巢穴。进入洞穴后，向右走遇岔路向下走，右行再穿过射箭的悬桥后右走，便可以找到通往地下二层的入口。在第二层，沿途遇岔路向右走，不久可遇一组浮石，跳过后即可找到通往地下三层的入口。沿路前进可遇一流沙洞，从右边的洞口进入，向前走会遇到一组浮石，跳过浮石后可达另一片陆地。注意：一定要跳到右侧的陆地。继续前进可找到通往地下四层的入口。在第四层一路前行遇到岔路向右走，向前可遇上下两个向右的路口，从下面的路口一直向右走，上行不久便可发现一组悬空岛，跳过后可到达另一片陆地。继续右行，遇岔路向上在第二个向右的路口处往右走。即而一路下行，沿途走下不久便可找到看守标记的巨怪，打它时在左下角的死角使用魔法，不消多少时间就可送其归西。消灭巨怪后得到最后一片标记。于是，带着三片标记，带着满身的伤痕和胜利的喜悦回到伊利村。

第四章　决战暗黑帝

当我走进村长家时，映入我眼帘的却是一片狼籍，村长已是奄奄一息。原来我走后不久瑞拉人就来偷袭，并且带走了海伦和麦琳。临终前村长告诉我，三片标记制成的武器是唯一可以杀死暗黑帝的神器。他将消灭暗黑帝，救出麦琳拯和世人的重任托付于我之后就安详地去了。而就在此时，麦琳的哥哥，那个可耻的叛徒带着一队士兵又来寻死。打他时可以靠在墙角防守，等他近身并且招式用老之后在给予反击。将其击败后，从他口中逼出海伦和麦琳的下落，在西北恰肯山的地下洞穴。我飞一般赶到恰肯山脉，翻过山后找到了地下洞穴。在恰肯山上当心千万不要掉下去，否则……另外，在恰肯山上当登临峰顶之后会无路可进，这时应该原路返回就会有新的收获。进洞后走左边的路，走过流沙洞遇岔路口向右上方走，过悬桥一路左走就会找到通往地下二层的入口。前行遇路口向上走，遇到两个向上的路口后进入左边的路口，再遇到岔路后向左走，沿路而行便可找到通往地下三层的入口。



进入上面的路口。一路前行，遇到流沙洞窟后走上方的路再一路向左，到路的尽头时向下，跳过浮石，穿过射箭的悬桥后，一路前行便可找到通往地下四层的入口。在第四层有三个传送门，进入左上方的传送门一路右行，跳过一组浮石后可找到另一传送门，进入后左走又可找到传送门。跳过浮石后又发现一传送门。注：一定跳到右侧的陆地。进入后可找到通往地下五层的入口。

在底层我找到了麦琳和海伦，并见到了魔神的身体，本想用标记刺他的心脏以将其消灭。不料，却被麦琳的哥哥横插一脚。我只得杀了他！看着麦琳幽怨的目光，我心里真的很难过……

当我再次有了意识之后，我发现已在杰克家了，因为魔神力量过于强大，需要魔法剑才能制服他。而制作魔法剑的材料又被人偷走，于是我便接受任务前往萨森城取回材料。进入萨森城后，走进右上角的路口，随后便可找到通往地下一层的路口。进入后遇岔路左走，再向上，遇岔路向右走，遇岔路向左走便可找到通往地下二层的入口。一路向左，走到尽头处向上到底后再向右便可找到一把钥匙，原路返回到最初的起点。走左上的路口，并打开右边的门就会找到通往地上一层的入口，进入后一路向上便可。在萨森城中我又一次遇到了尔冒，又是他从中捣乱。我只好再次与之交战，这次他的战斗力提升不少，特别是魔法十分了得，可最终还是没能敌过我，只好将“欧哈”乖乖地交还给我。

回到卡瑞村的杰克家，将“欧哈”交给他，在发誓只将魔剑用在正义之处后，杰克开始制作魔剑。为了不影响他，我走到门外等候，当我回去再见杰克时剑已制成，并取名巴瓦——古代赶走恶魔的圣剑。

回到伊利村，穿过红色森林时遇到了凯卡，匆忙赶往恰肯山，翻过恰肯山后再次进入恰肯山洞（方法前面讲过）。进入山洞后遇见凯卡，战斗过后，凯卡告诉我麦琳在城市废墟的地狱，于是匆匆来到城市废墟，见到了暗黑帝约普的幻影，从传送站进入地狱。地狱里到处是滚滚的岩浆，遇岔路向左上走一路前行，遇岔路进右边的路口，前行遇岔路向上走便可。在地狱中一番摸索之后，终于找到了麦琳、约普还有海伦！可是海伦她……她居然……欺骗我的感情！但我是真的爱她，发自心底的爱她，即便她从背后刺了我一枪。可是为了正义，为了挽救这个世界，我不得不出手，去杀死我心爱的人！海伦倒下了，她向魔神乞求生命，可那个残忍的家伙竟像踩死一只蚂蚁一样杀了她，因为她已经没有利用价值了！这一切看在眼里，我只觉得可悲。约普还妄图引诱我和他同流合污，被我一口拒绝。我决不能放过他！

这个家伙居然会变身，变得更为强大！报定必死的决心，为了麦琳，为挽救世人我发挥出所有的潜能，终将魔神暗黑帝这个不可一世的家伙置于死地。

终　章

忽然一道亮光袭来……是麦琳！我们俩紧紧地相拥在一起！



挑战极限

LucasArts公司 游戏设计艺术探密

编译／赵峰

毫无疑问，LucasArts公司是电脑游戏界中最令人称道的游戏制作企业之一。无论是消费者还是竞争者，都把它看成一个游戏设计艺术创新的持续推动者。LucasArts公司对游戏设计艺术的推动不仅表现在技术上，也体现在其创造出来的游戏角色、游戏的故事情节等方面。在越来越多的游戏被玩家认为缺少新意与内涵之时，LucasArts公司推出的作品却总能给玩家带来惊喜和满足。究其原因，就在于该公司的游戏设计师们清楚地知道怎样去引起玩家的兴趣，怎样去进行有效的创新，以及怎样去制做出更好的游戏。

这是LucasArts在1992年发布的名作Tim Schate`s Day ot the Tentacle

那么，LucasArts公司是怎样做到这些的呢？该公司的游戏设计师们不仅充分开发了《星球大战》和《印第安那·琼斯》等影视大片在电脑游戏市场上的潜力，同时又独立开发出了许多极富内涵、且深深吸引住全世界玩家的原创游戏。那么，到底是怎样的一种企业氛围促使他们获得如此巨大的成功？在目前的电脑技术范畴内，他们是怎样创造出有自己特色的交互世界？又是如何避免陷入其它许多游戏制作公司所面临的设计困境？相信你读完本文之后，一定会找到上述这些问题的答案。

充满梦想的设计师

一、成功的秘诀

什么是LucasArts公司能够大获成功的秘诀？答案其实很简单，就是它所拥有的人才，该公司在美国加州总部中辛勤工作的三百多名设计和开发人员。这些电脑交互娱乐领域中的工匠们，把“Lucas魔力”织进了几乎每一个游戏中，用丰富的想象编织出一个个引人入胜的游戏作品。在过去十几年的时间，正是这些勤劳的工匠们，为游戏玩家们带来了一个又一个难以忘怀的时刻。当他们玩完游戏之后，靠在椅子上由衷地感叹：“这才我真正需要的游戏。”

为我们带来这些令人难忘时刻的正是那些凝聚着LucasArts公司巨大人力、物力和创造力的经典游戏。而这些东西最人格化的体现莫过于每一个游戏的主设计师了，正是在这些充满幻想的设计师的领导之下，一个个销售过百万的娱乐产品才得以问世。这可不是一项容易的工作，但正如他们自己所说，总得有人去从事这项工作。在LucasArts公司中，从事这项工作的人就是Hal Barwood、Larry Holland和Tim Schafer这三位主设计师。

二、各怀绝技的主设计师

在LucasArts公司总部大楼深处的一间会议室里，Schafer、Holland和Barwood三人并肩坐在一起，接受了记者的采访。在这三位外貌迥然不同的资深设计师当中，Schafer年龄最小，穿着一双运动鞋和一件格子衬衣；Holland则是典型的知识分子模样，严



从左到右，LucasArts的设计师Larry Holland、Tim Schafer和Hal Brnwood

谨自信，戴着一副金属边眼镜；Barwood年龄最大，也显得最为稳重。

他们三人的履历都是无可挑剔的，就让我们先从Holland开始。他设计的《X-Wing》被大多数人看成是第一个伟大的《星球大战》游戏，然后，就是《X-Wing》的续集《TIE Fighter》和《X-Wing vs. TIE Fighter》。此后，他又制作了不少非常出色的飞行战斗模拟游戏，其中包括极具传奇色彩的《Secret Weapons of the Luftwaffe》。有意思的是，从事软件设计工作已有十五年的Holland所拥有的大学学位，居然是人类学和考古学。他手头正在制作中的新游戏《X-Wing: Alliance》将在明年初与我们大家见面。

接着，让我们来看看年龄最大的Hal Barwood。这位毕业于美国布朗大学的高才生，曾经是好莱坞多产的电影剧作家，还当过一段时间的导演和制片人，后来才涉足电脑游戏界的。尽管他一再声称自己已经老了，但却并不讳言仍然对电脑游戏极端热爱。他制作的第一个游戏名字叫做《Binary Gauge》，是一个铁路模拟游戏。然后，他又用汇编语言制作了一个基于Apple II的游戏——《Space Snatchers From Aratoon》。进入LucasArts公司后，Barwood以大家所熟悉的电影人物印第安那·琼斯为主角，制作获得巨大成功的冒险类游戏——《最后的十字军》（Last Crusade）和《亚特兰蒂斯之谜》（Fate of Atlantis），以及不那么有名的《Desktop Adventures》。他目前所制作的游戏项目又是一个类似于《古墓丽影》的印第安那·琼斯冒险类游戏和《Infernal Machine》，都预计在明年推出。当被问到，在LucasArts公司那些持才傲物的年轻人当中，年长的他是否会感到有些格格不入时，Barwood断然予以否认："在LucasArts，和我一起工作的人，年龄大都和我的两个儿子差不多。他们年轻聪明，才气十足，精力充沛，有着不同的生活背景和爱好，并且能够使我保持活力。"另外，这些年轻人还是Barwood透彻了解当今流行文化的最主要源泉。

最后，该轮到三人中年龄最小的Tim Schafer了。他是一个彻头彻尾的喜剧大师，电脑游戏史上一些最有趣的时刻都与他有关。Lionhead Studios的总裁，《上帝也疯狂》（Populous）和《魔法飞毯》（Magic Carpet）等游戏的设计者Peter Molyneux说过："Schafer制作的《Day of the Tentacle》是他最喜欢的LucasArts游戏，因为其中的幽默感和谜题的平衡程度非常令人吃惊。在其它所有的游戏中，没有任何一个可以让我如此开怀大笑。"

Barwood所设计的以印第安那·琼斯为主角的冒险游戏深为大家所熟悉

Schafer称自己本来准备做一名作家，在1989年加入LucasArts公司以后，才意识到自己似乎更适合做电脑游戏的设计工作。在LucasArts公司，他协助制作了最初的两个《猴岛小英雄》（Monkey Islands），然后独自设计出了广受好评的《Full Throttle》。他的新作品，具有超现实主义色彩的《地狱狂想曲》（Grim Fandango）最近刚推出，就受到了游戏评论家和广大玩家的一致好评。

三、设计师们的工作

在LucasArts公司，项目负责人之间每两周一次的谈论会非常有名，这是一种孕育极大创造力的集体讨论，也可以说是一场孕育极大创造力的争论。虽然参加会议的人彼此之间都很尊重对方，但这并不意味着他们总能在各自的游戏设计观点上达成一致。例如，当《绝地武士》（Jedi Knight）的主设计师Justin Chin（他最近离开了LucasArts，自己创办了公司——Infinite Machines）首次在一次会议上提出制作《绝地武士》的想法之时，Barwood就曾极力表示过反对。

Barwood自己也承认，这种项目负责人之间的谈论会有时会乱成一团。"项目负责人在进行批评的时候都毫不留情，尽管这正是我们所鼓励的。但是，对于那个处于争论焦点的人来说，保持正常的心态往往还是比较困难的。不过，我本人已经真正学会了如何正确评价这种情况。它可以帮助你避免陷入自己的思维定式中而不能自拔。而且，在通常情况下，大家都会提出一些比你原来的设想更好的点子，而这些真的都非常重要。"

项目负责人们在谈论会上相互"碰撞"后的结果，通常都是一些伟大且激动人心的想法。接下来，一连串让人精疲力尽的工作就开始了：开发、改进、润色并最终发行。在绝大多数情况下，最终推出的作品都是具有世界级水准的出色游戏。正如Peter Molyneux所说："出色的脚本，良好的管理，精益求精的艺术表现手段，以及极好的平衡性，这些东西结合在一起，使得LucasArts的游戏举世无双。"而且，这些游戏的销售情况都非常之好。尽管在LucasArts公司中，几乎所有人都承认，对于一个电脑游戏企业的长期生存来说，灵活而有效的经营管理是至关重要的，但在他们看来，设计人员的创造力才是真正至高无上的。Barwood说："我

们都很尊重公司里的那些市场营销人员，他们干得非常出色。但是，他们绝对不会走到我们（设计人员）跟前指示道‘我们需要一只小蜥蜴在那些墙壁上爬行。’这是其它许多企业所奉行的做法。而在我们这里，每一个项目的负责人都是那些才华横溢，极具创造力的家伙。”Schafer也把这看成是LucasArts公司取得成功的几个关键因素之一：“在公司里，最大的势力就是创造力。它不是由风险资金所创办的，因此，赚钱也就不是它的唯一目的。而我认为它已经充分地显示了这一点。”尽管如此，公司的业务部门仍然在到底投资于哪一个游戏项目上，拥有很大的决定权。因为如果一个企业想在一个念头上花费数百万美元的话，起码应该确认开发出的游戏至少会达到收支平衡。

四、制作小组中的其他成员

对于一个游戏开发项目来说，项目负责人的确非常重要，但仅仅只有他肯定是远远不够的，实际上，Holland、Schafer和Barwood所负责的游戏开发小组通常都有三四十人之多。但情况有时也会起一些变化。

1989年，Holland曾在位于Santa Monica的飞行博物馆，向公众展示他制作的一个二战飞行模拟游戏《Their Finest Hour》，到场观看的居然多达五百人。“注视我的目光简直就像天空中的点点繁星，他们聚集起来就是为了来看看我的游戏，这迫使我不得不在最后六周的时间里面，把自己独自关在房中以最终把游戏做完。”

当然，Holland现在肯定没有多少机会把自己独自关在一个黑暗的房间里面了。现代的游戏设计师实际上已经演变成了一个真正意义上的项目负责人，负责指挥并协调程序员、美工、乐师等人的工作，齐心协力地制作出一个游戏。Holland说：“制作这些游戏所需的精力越来越大，有时你甚至要花上三到四年的时间才能完成一个游戏的制作工作。”

成员众多的制作小组，以及长达数年的开发周期，意味着现在的游戏不再仅仅只依赖于某一个设计师之手，但这同时也带来了一个问题：由于人多手杂，工序繁多，使得许多极富创意的设计思想消失于无形之中。而据Sierra公司的前游戏设计师Josh Mandel说，这种在游戏制作过程中所发生的断层现象，却很少在LucasArts出现。“一贯的高品质，只可能是由一个原因造成的：大家在一起工作得非常和谐。”

这种工作中的和谐始于公司员工对待自己雇主的态度。在LucasArts公司，当提到工作环境时，很少有人会使用“公司”一词，而大多以“家庭”或是“校园”来代替。员工的这种普遍低调的姿态，不仅孕育出了一个个高质量的作品，也培育了他们对企业的忠诚。在电脑游戏界中，你恐怕再也找不出这样一个例子：三个主要设计人员居然在一家公司里待了近十年的时间！相反，你经常听到的都是游戏设计师们为了寻求更好的待遇频繁跳槽的消息。但这并不是说金钱就是LucasArts公司留住人才的主要手段，Barwood说：“我们付给员工的薪金并不很高，这是业内闻名的。但这没有多大的关系，因为使你愿意留在LucasArts继续工作的原因，是你能够在一些真正有趣的游戏开发项目上，和一些真正富有创造力的人一起奋斗。”不过，要想加入LucasArts公司去赚取那并不算多的薪金，却不是一件容易的事情。

亚特兰蒂斯之谜

五、新成员的加入

当被问及有关工作氛围的问题时，Barwood说：“在LucasArts，录用员工的程序有点像大学招生。我们大家都坐在一起，而你则必须通过面试。你不用去见什么人事经理，只要能够表明和这个公司还算般配就可以了。”一旦你加入到LucasArts公司的员工行列后，就会发现自己实际上是进入了一个彼此之间联系紧密的大家庭之中。较为宽松的招聘条件，以及能够和高素质的同事在一起工作，无疑是吸引新来者的一个重要因素，而另一个非常具有吸引力的重要因素则是，你从来不会被强迫去加入某一游戏开发项目的工作。Barwood说：“你只需为那些令你激动的游戏开发项目工作。”但是，如果没有一个人对某一游戏开发项目感兴趣，会怎么办呢？“LucasArts出品的游戏都是这儿每个人所喜爱的。”其言下之意为，不是大家都喜爱的游戏，根本就不会投入制作。

Schafer接着说：“就好像在任何一间大学一样，有容易交流或是不容易交流的教授可供你选择，其中有些会一直埋头于实验之中，而另一些则喜欢总是进行集体讨论。而且，还会出现项目负责人之间相互窃取研究生的情况。”实际上，这种不同游戏开发项目之间相互“窃取”开发人员的行为，在很大程度上导致了LucasArts公司所出品的游戏中，具有许多共同点，如《Full Throttle》就使用了《Rebel Assault》的INSANE引擎。iMUSE交互音乐系统则成为大家的通用工具。Schafer又说：“共享行为更像是一种机制，而不仅仅只是几个项目负责人们聚集在一起，然后作出‘让我们把这个游戏技术应用在这里’的决定。从本质上来说，它是通过程序员们在走廊上进行闲谈这样的方式来完成的。有时侯，我会询问我的程序员，而他则会说‘对，我在玩棒球游戏时遇到了那个来自Force Commander小组的家伙，我们将要在某些地方使用他们的



AI。'"

从技术角度而言，像Barwood、Schafer和Holland这样的项目负责人，可能不会完全掌握彼此制作小组之间的代码互换情况。不过，在LucasArts公司那每两周召开一次极具传奇色彩的会议后，他们肯定会对每一个开发项目的具体进展情况了如指掌。

制作出色的游戏

一、"星球大战"游戏公司

但是，仅仅依靠设计上的创新取胜、拥有出色的员工和精明的业务管理方式这几点，还不能完全解释LucasArts公司何以会取得如此巨大的成功，你还得把它所拥有的独特资产考虑进去，其中最为有名的莫过于《星球大战》和《印第安那·琼斯》系列电影了。在电脑游戏制作领域，LucasArts公司已经一再显示出，自己有能力制作和电影原著相辅相成的同名游戏，而且，到目前为止，好像还只有它可以做到这一点。正如Peter Molyneux所指出的那样："恰如其分地使用，而绝非滥用LucasFilm中的角色，是LucasArts最令我欣赏的一点。《印第安那·琼斯》系列是我从头到尾玩完的少数几个冒险类游戏之一，因为这些游戏实在是太棒了。"不过，LucasArts公司之所以能够倍受业界同行们尊重，除了它能够充分发挥所拥有电影资产的潜力外，还在于它所推出的那些极为出色的原创作品，要知道，在第一个取材于LucasFilm的游戏问世之前，LucasArts公司已经独立发展了长达十年之久。

乔治·卢卡斯曾经十分担心我们制作不好与电影同名的游戏

1989年，LucasArts公司推出了首批取材于LucasFilm的游戏——《最后的十字军》。Barwood回忆说："那真是一个仁慈的决定。要知道，在八十年代末期，电脑游戏的外观还非常简陋，乔治·卢卡斯生怕他的素材被那些难看的图形给糟蹋了。"不过，这种担心随着游戏的出现消失了。"这个游戏相当不错，它给了乔治信心。Larry的《X-Wing》则在游戏的图像表现方面取得了重大突破，每个人都意识到，现在已经到了可以为所制作的《星球大战》游戏而自豪的时候了。"

其实，早在八十年代末期，Holland就已向LucasArts公司当时的当家人Steve Arnold提议，制作一个取材于电影《星球大战》的飞行模拟游戏，但直到《X-Wing》在1992年正式推出，他才真正实现了自己的心愿。此后，为数众多的《星球大战》类游戏开始纷纷面世，其中不乏获得了巨大成功的作品，如《反叛军》、《黑暗武士》、《绝地武士》和《Tie Fighter》等，当然还有即将问世的《原力指挥官》(Force Commander)，以及Holland制作的最新太空飞行模拟游戏——《X-Wing: Alliance》。

Barwood不无得意的总结道："我想许多人都把我们看成是一个星球大战游戏公司。我认为这并没有什么关系，它是我们能够繁荣壮大的一个原因。我能够每天都有工作可做，就是因为我们靠这些游戏赚了不少钱。"

二、LucasArts公司的图形冒险游戏

除了取材于LucasFilm的游戏外，LucasArts公司还制作了许多获得巨大成功的图形冒险游戏。所有这些游戏——从最初的《疯狂大厦》到最新的《地狱狂想曲》，都拥有一个共同点。就是每一个游戏，都无一例外拥有一个很强的故事主线。

的确，从《Loom》到《猴岛小英雄》，再到《Day of the Tentacle》，LucasArts公司向玩家讲述了许多内容丰富，娱乐性极强的奇幻故事。它们比起你曾经看过的那些类似题材的小说和电影来，丝毫也不显逊色。而广大游戏玩家也注意到了这一点，在八十年代末期，一款LucasArts公司出品的冒险游戏，绝对是一个玩家值得珍藏的精品。在大量的第一人称射击游戏和即时策略游戏充斥市场之前，来自LucasArts公司和其主要竞争对手Sierra On-Line公司的冒险类游戏，可谓是游戏界最重要的一种游戏类型了。

Sierra On-Line公司的创始人Ken Williams，还清楚地记得两个公司在冒险类游戏上激烈的霸主争夺战："LucasArts的冒险游戏非常精致，很注重细节。我想，如果他们拥有更具实力的技术开发人员，也许可以在冒险类游戏上打败我们。我认为技术是LucasArts冒险游戏的弱项，不过他们在故事性和艺术性上做得相当不错。"对此，Barwood颇不以为然："在Sierra On-Line从该领域退出之前——我认为那是它最好的选择。我们的技术和它比较起来要出色多了。"

九十年代初期，曾参加过多个Sierra冒险游戏制作的Josh Mandel，则是这样评价当时两个公司之间的竞争："有这样一种感觉，LucasArts的游戏都是爱与信仰的结晶，而不是像Sierra那样，主要目的是为了赚钱。因此，LucasArts关心的是如何更好地发展这门艺术，而我们所关心的则是即要满足市场的需要，又要能够在财政上给企业以支持。"

现在，冒险类游戏仍然是LucasArts公司产品序列中必不可少的一个组成部分。但是，这种情况还能维持多久呢？对此，Barwood的回答是："在市场情况转变，需要其它类型的游戏之时，公司上下也进行了大量的反思。"但接着他又表示，仅仅只是销售数量的减少还并不能使LucasArts公司宣判一种游戏类型的消亡。"只要公司中还有人想去做冒险类游戏，我们就会一直做下去。"

不过，在Schafer看来，冒险类游戏仍然充满活力："冒险类游戏并没有

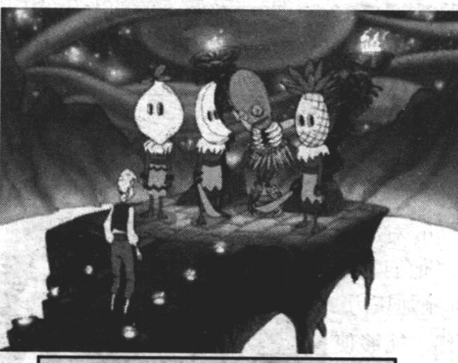
死亡——我们制作的每一个冒险类游戏，都要比它的前一个作品卖得更好。从整个行业来看，正在开发中的冒险类游戏数量越来越少，但这绝不是说明大家已经不做这种游戏了，出现这种情况的主要原因是现在冒险类游戏所需的开发周期越来越长。”这的确是事实，十年以前，第一代《猴岛小英雄》和它的续集之间，所间隔的制作时间不过才一年而已，而Schafer负责的最新冒险类游戏《地狱狂想曲》的开发周期居然长达三年之久。

而被Schafer和Barwood两人都提到的，另一个造成冒险类游戏陷入目前困境的原因，则是游戏《神秘岛》的巨大成功，以及随之而来的大量克隆品的出现。Schafer非常坦率地指出，在过去数年的时间里面，所涌现出的大量仿《神秘岛》游戏，都是由那些对冒险类游戏本身并不太关心的人搞出来的。“《神秘岛》的模仿者们给人的感觉，就像是些学舌的鹦鹉。他们并不了解冒险类游戏，不懂得它的真正内涵，但他们却在不断地推出所谓的冒险游戏。”Barwood对这种现象也十分反感：“要我们去创造一个没有人存在的世界。那种‘死气沉沉的世界’是全行业的一种新趋势，如果任其发展下去，肯定会把冒险类游戏全给毁了。”

三、进入新领域，开发新产品

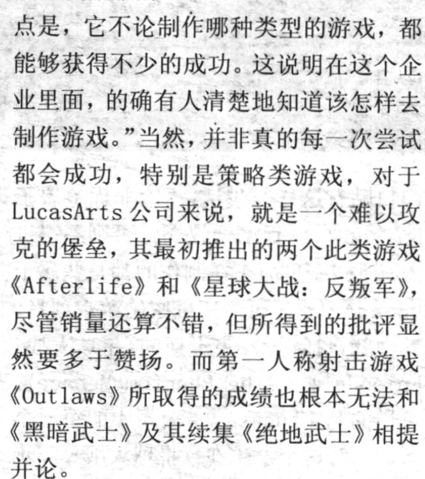
进入九十年代以后，3D动作游戏和即时策略游戏异军突起，市场对传统冒险类游戏的胃口越来越小。对于LucasArts公司来说，此刻也已经到了对自己进行改造，扩张进入新领域，并尝试开发新游戏类型的时候。Holland回忆道：“最后，游戏业发展到了你是否能够一年对自己来一次改造的地步。不过，长期以来，LucasArts都能够使自己适应自身的发展壮大以及市场情况的变化，这也正是我们何以迄今不倒的原因所在。”

就在冒险类游戏市场开始萎缩之时，LucasArts公司开始向新领域进军。这家从前仅以冒险类游戏和飞行模拟游戏而闻名的游戏制作公司，现在也能够制作品质出众的第一人称动作游戏和即时策略游戏，甚至针对专用游戏机的游戏。不过，所有这些游戏都仍然具有LucasArts作品的最大特色——丰富的剧情。Barwood回忆道：“怎样让冒险类游戏的精髓渗透到其它类型的游戏中去，对于我来说是一件非常有趣的事情。过去的飞行模拟游戏所关心的，只不过是飞机的操作和一些特定的场景，而现在它们也拥有出色的故事情节，这正是受到了冒险类游戏的影响。”另一个典型的例子是《黑暗武士》，它首次把引人入胜的故事情节融入到第一人称3D动作游戏中，对此Barwood这样评价道：“是《黑暗武士》把我们引入了摩登时代。”



《猴岛小英雄》系列使LucasArts得到的好评如潮

有意思的是，LucasArts公司几乎每杀入一个新领域，都会得到同行们的交口称赞，同时还可以获得巨大的商业成功。对此，3D Realms公司的总裁George Broussard感叹道：“LucasArts最让我佩服的一点是，它不论制作哪种类型的游戏，都能够获得不少的成功。这说明在这个企业里面，的确有人清楚地知道该怎样去制作游戏。”当然，并非真的每一次尝试都会成功，特别是策略类游戏，对于LucasArts公司来说，就是一个难以攻克的堡垒，其最初推出的两个此类游戏《Afterlife》和《星球大战：反叛军》，尽管销量还算不错，但所得到的批评显然要多于赞扬。而第一人称射击游戏《Outlaws》所取得的成绩也根本无法和《黑暗武士》及其续集《绝地武士》相提并论。



但是，这些不那么成功的游戏只能够算是例外，而不应该当作品判的标准。总而言之，到目前为止的情况表明，LucasArts公司具有这样一种难得的能力：在自己原来的领域内，它可以达到别人根本就无法达到的高度，而在进入新的领域后，它又可以很快就接近最好的水平。LucasArts，你真是让人不服都不行啊！

四、崇高的业界声望

毫无疑问，LucasArts公司是电脑游戏业中最令人尊敬的游戏开发商之一，其原因一半在于它出品的那些好游戏，另一半则在于它的员工和工作环境。Westwood的合伙人之一Louis Castle说：“在他们的工作中，随处都有快乐和幽默的感觉。这些年来，我所遇到过的LucasArts人都非常友好，非常专业。他们对工作环境概念的追求，和我们在Westwood所做的极其相似。”另外，LucasArts公司也因从不随心所欲地作决定、从不半途而废而闻名，它出品的游戏无一不是质量优良的代名词。资深游戏设计师Al Lowe，则开玩笑说自己之所以没有被LucasArts公司聘用，是因为它的品味实在是太高了：“LucasArts在游戏制作上精益求精的程度，是其它许多公司根本就无法做到的。”

对于正是因为LucasArts游戏的精益求精，才使它格外与众不同这种看法，Schafer深表赞同：“当你玩某些游戏的时候，会觉得它们好像并没有最终完成就匆匆上市了。这种情况绝对不可能发生在LucasArts。”但很快，他又指出：“虽然在外人看来，我们的游戏都非常精致，但在我们这些设计人员的眼里，它们都并非那么完美，几乎每一个游戏问世之后，我们玩起来都有种无法忍受的感觉。”对于LucasArts游戏来说，精致还意味着程序的出错率很低，Bug也非常之少。因此，他们就不像其它游戏那样，需要推出游戏后发行大量的补丁程序才行。游戏在质量上所提供的优良保证，也应该算是LucasArts公司获得成功的原因之一，并为它在玩家心目中赢得了很好的口碑。

五、锦上添花——测试

在一个游戏补丁和程序Bug满天飞

的年代，LucasArts公司的测试部门却非常善于推出稳定可靠的产品，使广大玩家免于遇到关键时死机的厄运。由一群骨灰级玩家组成的测试部门位于LucasArts公司总部大楼的地下室，在显得相对狭小的空间里面，到处都是开着的各式电脑系统，让测试人员能够尝试几乎所有可能存在的配置。不过，测试部门绝非仅仅只是一个在软件程序上做做科学试验的分支机构，它是游戏设计步骤中不可缺少的一个重要组成部分。对此，Barwood解释道："到这儿来进行测试，就像到了一个主题讨论组，你所能够得到的绝非一份Bug报告这么简单。LucasArts游戏的精致与完美完全是测试员的功劳。"LucasArts公司的员工还给了游戏测试工作一个爱称——比萨狂欢，因为在整个测试进行的过程中，公司都将为参入测试工作的员工免费提供比萨饼！

在《绝地武士》制作时，负责协调工作的Justin Chin，对测试部门的评价非常之高："他们工作热情极高，不断地向你施加压力。正是通过进行测试，你才能够使自己的作品变得精益求精。"同时，他也承认自己曾经非常害怕那些测试人员，以及他们对自己游戏的无情抨击。"但现在，我已经意识到我们的游戏正是在他们的帮助之下，才能够成为第一流的作品。他们的作用实在是太重要了！"

测试工作的确非常重要，但却并不是包容一切的，因为要想制作出一个好游戏，必须在不同的人员中进行密切的合作才行，设计师的创造才能、美工师和乐师在音像效果上的努力、程序员对数字的敏感程度等等，缺一不可。许多其它游戏制作企业，也许拥有和LucasArts公司一样出色的设计师和程序员，但他们的协同作战能力肯定要比在LucasArts公司的同行逊色，而这种强大的协同作战能力也正是LucasArts公司与众不同的一个重要原因。

永无止境

一、踏上新的征程

某个星期五的下午三点整，在LucasArts公司总部大楼的一间会议室里面，香槟酒瓶的开盖声不绝于耳，一个巨大的蛋糕摆放在房间的中央。有关人员正在庆祝《星球大战》系列游戏《Behind the Magic》的完工。在LucasArts公司，有这样一个传统，即在一个作品完成之后，就会迅速举办一个庆祝会，而这个星期五看来就是这么一个特殊的日子。

就在《Behind the Magic》制作小组庆祝自己大功告成之时，LucasArts公司的其他员工仍然在各自的工作室中忙碌着，这些工作室看上去都是那么的相像，装饰着大量的人物造型、海报以及数不清的音乐CD。在办公大楼的一侧，有个区域是不让外人随便进入的，门口贴有这样一段话："除非你签署了Episode 1 保密协议书，否则不得进入。"原来，里面正在制作的都是些属于LucasArts公司最高机密的游戏项目，其中就包括乔治·卢卡斯的《星球大战：Episode 1 —The Phantom Menace》。可惜的是，LucasArts公司中的每一个人，都对这个发生在《星球大战》三步曲故事之前的游戏守口如瓶。

而对于Barwood、Holland和Schafer三人所负责的新游戏项目，LucasArts公司却非常乐意提供有关情报。紧接着Episode 1设计工作室的，就是Schafer的办公室，里面装饰得非常舒适。就是在这里，Schafer花费了整整三年的时间，制作出了刚上市不久的冒险游戏《地狱狂想曲》。游戏取材于墨西哥传说中的超现实世界，把Schafer轻松的幽默感和一个全新的3D冒险游戏引擎结合在一起。在该游戏中，你扮演的Manny Calavera是地狱中的一位旅行代理人，职责是设法完成死亡部下达给你的销售配额。那么，你所要销售的到底是些什么东西呢？确切地说，就是你必须在人间挑选合适的人，并带着他们在地狱做一次长达四年之久的全程旅行。在游戏中，有五十个各具特色的人物，九十处不同的地点，以及长达八千句的对白（全部由Schafer本人亲自持笔），这一切都使《地狱狂想曲》有望成为有史以来最杰出的一个冒险类游戏，而公众对其反应的热烈程度，也可算是对"冒险类游戏已经死亡"之类言论的最好反击了。《地狱狂想曲》真是一个构思巧妙、设计独到、不可多得的佳作！不过别忙，更精彩的还在后面。

在办公大楼的另一侧，Hal Barwood和他手下的三十五位设计人员，正在忙于《Indiana Jones and the Infernal Machine》的制作工作。这个游戏是著名的《印第安那·琼斯》系列冒险游戏中的新成员，不过所使用的却是经过改进的《绝地武士》引擎。 由于它把最新的3D技术和Barwood最为擅长的"讲述一个动人冒险故事"的能力完美地结合在一起，因此具有非常大的市场潜力。该游戏采用的是第三人称视角，Barwood也非常坦率地承认，所采用的游戏机制受了《古墓丽影》中莱娜杂技般表演的启发。不过，《Indiana Jones and the Infernal Machine》绝对不只挎着双枪到处乱跑那么简单。设计中的场景包括激流中的

木筏之旅；驾驶着吉普车在野外进行追逐；以及乘矿车逃脱等等，所有这一切都发生在一台邪恶远古机器的零部件的找寻过程之中。你将遇到的麻烦来自于苏联人（该游戏是以冷战时期作为背景的），他们也在寻找那台机器，以图打破东西方之间的力量均衡。一路之上，将会有来自亚特兰蒂斯的Sophia Hapgood伴随着琼斯，地点则从古巴比伦的废墟到天山山脉区域。按照Barwood的设想，这个游戏在1999年初问世后，将进一步模糊动作类游戏和冒险类游戏之间的界线。

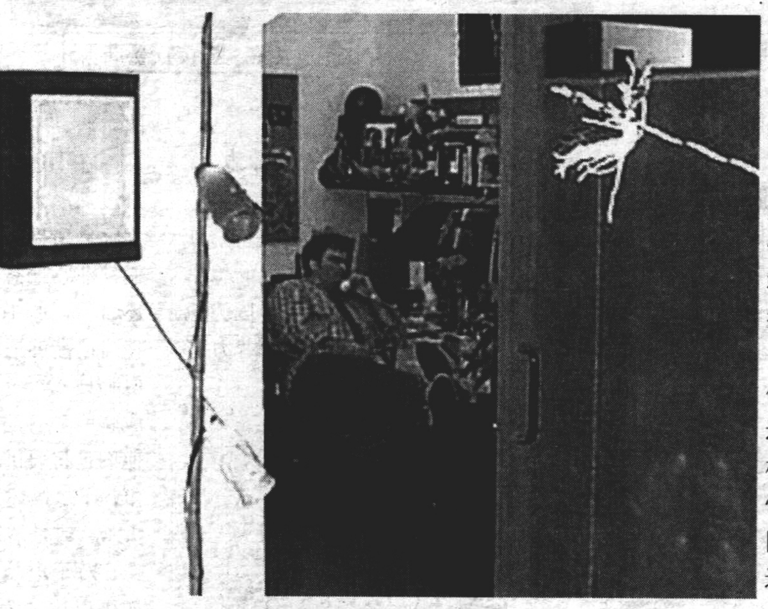
在Barwood和Schafer工作的办公大楼对面，有一幢独立的建筑，Larry Holland和他的制作小组正在里面紧张地制作着《X-Wing：Alliance》，一个在今年九月份才正式对外宣布的新游戏。该游戏拥有两条平行发展的故事主线，你可以选择帝国反抗联盟一方，在Hoth战役后继续求生存的战斗；也可以加入到星球大战中两个敌对势力的贸易战中去。游戏的单人模式将包括五十多项任务，可以让你一次玩个够，而广大的星战迷们更是会欢呼雀跃——你将可以在Endor战役中，驾驶大家所熟悉的千年猎鹰号对第二个死星进行攻击。得到增强的3D图形和360度驾驶舱视角的有机结合，其结果无疑是又一个出色的太空模拟游戏。

这样一来，无论你是想到黑暗的地狱去旅行，还是想翱翔在无穷无尽的浩瀚太空中，或是想跨越整个地球，去击破某个超级大国统治世界的美梦，LucasArts公司都可以使你得到满足。而且，这些作品出自Barwood、Holland和Schafer等设计师之手这一事实，又等于是向你保证，它们的质量肯定会在LucasArts公司原来作品的基础上，向前跨进一大步，也许还会重新对电脑游戏业进行某种程度上的重新定义。

在此之后，LucasArts公司的前进方向又是怎样的呢？

三、电脑游戏的未来

如果要问在电脑游戏这一行业中，有什么东西是持续不变的话，恐怕非“不断变化”这一特点莫属了。仅在过去一年的时间里面，游戏制作业所使用的技术就已经发生了巨大的变化，更别提过去十年中所发生的翻天覆地的变化了。十年前，游戏玩家还对软盘上的四色CGA图形乐此不疲，而今天在我们面前的已经是CD-ROM光盘上的真彩图像和全景视频了。那么，过去十年所发生的一切，是否预示了今后十多年的时间中，电脑游戏行业也会发生同样巨大的变化呢？



Schater的工作室

对此，Holland说道：“行业发展的步伐和技术变化的速度，都和我在1983年加入游戏制作业时一模一样。”但是，并非所有的变化都是有益的，Barwood在谈到游戏所使用技术的迅速变化时说道：“我们陷入了不稳定技术的泥潭之中。电脑游戏业的发展速度实在是太快了，而且已经赶上了专用游戏机市场，但消费者们也被日新月异的技术搞得晕头转向。你知道，如果你的DirectX驱动程序在第一次安装时没有成功，那么你就无法去玩另一个电脑游戏。不过，我还是为即时3D技术的出现而感到兴奋。”而Schafer则对游戏开发者们使用3D技术提出了警告：“这些3D世界所带来的危险之一，是随之而来所出现的众多开发工具，它们可以使游戏开发者们轻而易举地搞出一个3D游戏。在以前，你想要做出一个好游戏，除了辛勤工作外，还得拥有良好的创造力和技术开发实力。而现在，仅仅把一些套有3D光环的东西粗略地组合在一起就可以了，这虽然要容易许多，但游戏的精髓——设计却消失得无影无踪了。”

如果历史可以预示未来的话，LucasArts公司肯定将不会遇到这个问题。然而，Barwood仍然看到了今天技术的局限性，他梦想着有一天能够制作出一个“在高度发达和浪漫之光照耀下，范围极其广阔的3D世界。”在谈及电脑技术的时候，我们所确知的是它将不断地向前进步，但在大多数情况下，我们却无法预测出其下一步将到底迈向何处。的确，3D技术帮助游戏设计师们把自己的设想变成了现实，但是，这些设计师们在创造自己世界的过程中，同样也会感到很大的局限性，于是，他们就再次试图把技术的局限性向前推进。

四、技术的制约

今天，制作游戏可不是一件容易的事情，特别当你试图把技术的局限性向前推进，也就是架起一座通向更高级游戏世界桥梁的时候。那么，这种难度到底有多大呢？

当被问到经过一天的紧张工作，在下午驾车回家时有何感觉的时候，Schafer马上纠正道：“你不可能在下午或是晚上驾车回家，一般情况下都是凌晨四点钟左右。在凌晨四点钟我的感觉如何？那就是，我简直不敢相信已经是凌晨四点钟了！”Barwood也重复表达了这种感受，表示在驾车回家的路上，自己的心情大多不是很愉快。“制作游软件是一件很不容易的事情，在制作过程中，快乐的成份要比大多数人所想象的要低一些。当我在凌晨四点钟驾车回

家的时候，我常会这样想，谢天谢地，发射航天飞机并不需要使用我们的软件。”

不过，游戏软件和航天飞机也拥有一个共同点：在技术上的不断进步。Barwood希望有一天，针对游戏的技术发展的速度能够减缓下来，他预测说：“从长期来看，我认为技术发展的脚步最终会减缓。技术已经成熟，如果你观察一下其它类型的媒体，如电视和电影，就会发现技术变化的速度已经减缓，并且稳定下来。最后，竞争的关键还是在内容，这才是你真正制作的东西。因此，真正的问题是何时会发生这种情况？。技术成熟期是会很快到来呢，还是要等到五十年以后？”Holland认为，我们不会很快看到电脑技术进入平稳发展期：“我认为要达到这一时期，还有很长一段路要走。在我们的有生之年恐怕是看不到了。”

因此，游戏软件还会继续受到出现在电脑屏幕上的技术的限制，那么，明天的技术会是怎样一种模样呢？制作游戏和这些设计师们在凌晨四点钟打开车头灯、驾车驶出LucasArts公司停车场时的体验没有什么不同：车头灯只能前面的一小段路面，而在灯光所能达到以外的路面，则完全是一片黑暗，你根本就无法猜出那里都有些什么东西。而未来对于我们来说，就是那漆黑一片的路面，每个人都会作出自己的判断。不过，十于绝大多数游戏玩家来说，他们肯定都希望坐在驾驶席上的是像Barwood、Holland和Schafer这样的设计大师。



《星球大战：Behind the Magic》剧照

五、最重要的是想象力

不论明天的技术会怎样变化，Barwood、Holland和Schafer都将继续在交互娱乐领域中继续探索自己的想象空间，使自己的梦想变成现实，因为他们意识到在这方面还有巨大的潜力可挖。Barwood说：“我对这个世界上的所有事物都感兴趣，如发现、探索和想象等。你可以用语言，用一个故事，或是创造出一个包含所有这些东西的游戏，来描述这个多姿多彩的世界。”他停顿了片刻，又无不骄傲地说道：“我发觉让人们来探索我创造的世界真是一件令人兴奋的事情。”



对于Holland来说，使古老的文化获得新生这一想法，是使他在大学时选择考古学专业的原因，他认为开发游戏也可以做到这一点，“游戏也能够做到这些。你可以使一个时代复活，并在一个非常丰富逼真的环境中得到娱乐。”

而在Schafer看来，制作游戏可以使他感到快乐：“它填补了作家在写作时不可能涉及到的很多空白之处。电脑游戏世界的开发使我能够集中精力进行思考，并发现许多新的东西。”

在讲述自己心中的故事，以及创造自己那广阔无垠的世界方面，这些设计大师们所做的都还非常有限，但是，他们都非常愿意不断地挑战极限，继续阐述着自己心中的传奇。他们一直在设法使自己能够适应处于不断发展变化中的电脑技术，考虑到这一点，他们取得的成就所具有的意义就更为深远了。不论他们是将要讲述一个关于宠物触角的故事，还是描述一场战斗飞船之间的太空大战，或是展示一个杜撰出来的海盗传奇，对于电脑游戏的设计来说，都是一次可以称之为艺术创作的行为。因此，在LucasArts公司的名下，肯定还会涌现出更多、更新、更好的游戏作品。人们常说，真正的艺术品由于有画框而有了界限，电脑游戏设计这门艺术也不例外，在由技术所限定的“画框”之内，Barwood、Holland、Schafer和整个LucasArts公司一起，绘制出了一幅又一幅的杰作。但是，尽管技术有限，想象力却可以是没有边际的，人的大脑这块随心所欲的调色板，就可以一而再、再而三地创造出引人入胜的电脑游戏世界。在任何一次创造性的努力中，使精品得以从芸芸众生中脱颖而出的就是出色的想象力，而最值得LucasArts公司骄傲的，不正是它所拥有的非凡的想象力吗？



梦幻赛车DIY

最好的《极品飞车Ⅲ》修改工具——

VIV Wizard



/刘邗

VIV Wizard可以说是目前最好用、最方便、最迅速的《极品飞车Ⅲ》赛车查看和修改工具，它具有标准的Windows界面，简易的界面使你能够迅速地了解赛车各种复杂的属性，并能够方便地修改其中所有的属性值，最简单的例子就是可以将车速改到400MP/H以上。

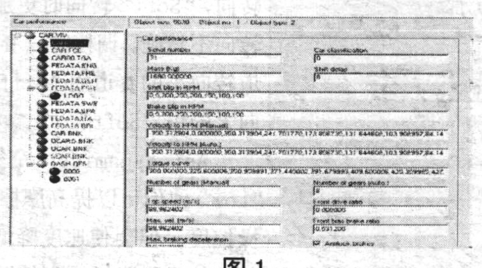


图1

在《极品飞车Ⅲ》的目录下打开一个VIV文件，如NFS3/Carmodel/Fm50/car.viv，你会看到如图1的界面。图中左面的圆形按钮代表VIV文件里的每个子文件，右边是当前文件的信息。要修改的主要有两个子文件，分别是Carp.txt与Fedata.???，但关系到车辆的性能等问题还是Carp.txt。Fedata.???的“???”代表语言的缩写字母，如英语是“Eng”，如果我们所玩的是英文版的《极品飞车Ⅲ》，修改时就要选择Fedata.eng。该文件是对赛车各种性能的一些列表，如赛车的车名、最高速度、操作等。玩家可以对此进行改动，以下我就为大家说说Fedata.eng中的几种主要属性修改。

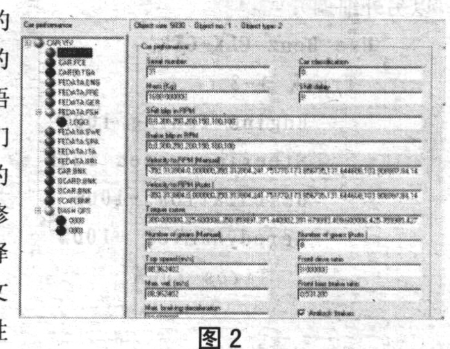


图2

图形左边General栏内有Identity和Serial number两项，分别代表赛车名和序列号，这两项大家最好不要去修改，不然可能导致不能进入游戏。一边的Class代表赛车等级，Police car代表警车。

然后大家可以见到在Compare（比较）一栏中有Acceleration、Top speed、Handling、Braking四项属性，分加代表赛车的加速度、最高速度、操作性、刹车，玩家可以更改这四项值，但注意修改值都不能大于20。

Car perfomance

Serial number	Car classification
31	0
Mass (Kg)	**Shift delay**
1690.000000	8

图3

最后在Engine（赛车发动机）一栏中玩家可以修改几个重要的数据。如发动机的Top speed最大速度，这个值大家可以改高一点。然后可以改动0——60mph一栏，（时速零速加速到60所需的时间）这里将数字改得越小越好。

然后我们再来看看Carp.txt文件中部分内容的含义。

有些内容是根据真实车型的数据而来，如马力、每个档位的比率及转速等，在改动时玩家要注意，改错属性值就会造成游戏时死机。（第一步）

（第二步）

Serial number：每辆赛车的序列号，改不得！

Car classification 车型等级。0代表A级；1代表B级；2代表C级。

Shift blip in RPM
0,0,300,250,200,150,100,100

Brake blip in RPM
0,0,300,250,200,150,100,100

Velocity to RPM (Manual)
-350.313904,0.000000,350.313904,241.751770,173.856735,131.644608,103.908997,84.14

Velocity to RPM (Auto.)
-350.313904,0.000000,350.313904,241.751770,173.856735,131.644608,103.908997,84.14

Torque curve
300.000000,325.600006,350.959991,371.440002,391.679993,409.600006,425.359985,427

图4

Mass (Kg)：车身重量，数值越小赛车就越轻，如果车身太轻，赛车还可以飞起来。这种修改最好用在街车身上。

Shift delay：自动换挡间隔时间，当然是越少越好，如果用手动似乎并没有太大的改善。

（第三步）

Shift blip in RPM：当转速达到规定时率后换档，如果不了解真车性能就不要修改。数值越大，档位的周期就越长，换档就慢，但最高时速就高，每个档位的数字用逗号隔开，前两位代表倒档和空档，不必改动。

Brake blip in RPM：与上面一项相反，就是你刹车时减档的转速率。

Velocity to RPM (Manual/auto)：自动和手动时的换档速率，这一项太专业，最好别去改动。

Torque curve：扭矩曲线，不用改动。

（第四步）

Number of gears (Manual/Auto)：手动/自动档位数，不必作改动。

Top speed (m/s)：每秒行驶的距离（单位：米/秒），改



大点吧，这样会增加赛车的速度。

Front drive ratio: 前推动比率。

Max.vel (m/s): 赛车每秒的最高速度值，改动后的数值最好和Top speed (m/s) 一致。

Front bias brake ratio: 前刹车偏向，数值越小，拐弯时就感觉越灵活，修改单位以0.???计算。

Max.braking deceleration: 刹车速度，可能是越小越好。

Antilack brakes: 防抱死装置，开启就行了。

Power steering: 灵活转向，开启就行了。

Number of gears (Manual)	Number of gears (Auto.)
8	8
Top speed (m/s)	**Front drive ratio**
88.962402	0.000000
Max. vel. (m/s)	**Front bias brake ratio**
88.962402	0.531200
Max. braking deceleration	☑ Antilock brakes
10.150000	☑ Power steering

图5

（第五步）

Front grip bias: 前轮抓地性，数值越大越好。

Wheel base: 轴距说明文件，修改无作用。

Min.steering acceleration: 最小转向加速，数值越大赛车转弯越快。

Lateral acceleration grip multiplier: 说明文件，无作用。

Final gear (Manual/Auto): 后齿轮值（手动／自动），作用不详。

Turn in ramp: 上坡时的加速力，当然是越大越好。

Turn out ramp: 下坡时的加速力，也是值越大越快。

Gas off Factor: 供油时率，作用不详。

Aerodynamic downforce multiplier: 空气动力，最小风阻越小。

Carp.txt文件中只有这些可以供玩家改动，其它的太专业而且都可以在游戏中的Car Turing中进行调校（见图7）。如果调校得当，可以让赛车性能提升数倍，在不做任何修改的情况下，仅靠Car Turing就可以让CLK-GTS这辆车时速达到220MPH以上。

具体做法如下：

Engine Tuning（调整引擎）：将引擎调整值调往“High end”一边可以提高在赛道上的最大马力。调往“Low end”一方则可以提高瞬间加速力，但在转弯时会较困难。推荐：每个赛道都用“High end”。

Brake Balance（刹车平衡）：将滚动条移向“Front”，可以在刹车的过程中，通过将重量转移到车尾，产生转向不足的情况；若移向“Rear”，则会形成驾驶盘过度反应的现象。

Steering Speed（转向速度）：“Slower”使转向时变慢，而“Quick”则使转向更加灵活。推荐设为最灵活。

Gear Ratios（齿轮比例）：“High”使你能更好地加速但是以降低最高时速作代价；而“Low”则是有最高时速但加速时较慢。调校时以赛道为准，弯多赛道的要加速，弯少的要最高时速。

Suspension Stiffness（悬挂系统坚硬度）：“Stiff”使你有更稳定的转向，“Soft”转向时更加飘浮不定，转向不精确。调校时以赛道为准，弯道转向小的赛道用“Stiff”，弯道转向大的用“Soft”。

Aerodynamics（空气动力学）：“Low”使你可以提高摩擦系数、增加操控度。但会使速度降低；相对的，“High”可以提高时速，但会使风阻降低。调校仍然以赛道为准。

Tire（轮胎）：不用我说了吧，晴天用Racing，雨天用Rain。

以下就是笔者所调校出的赛车（Track3 and Track9可以另外细调）：

Use Benz CLK-GTR

Track 1-3:

Engine tuning 100%

Steering speed 100%

Gear ratios -100%

Aerodynamics -100%

Tires 100%

Track 4-9:

engine tuning 100%

Steering speed 100%

Aerodynamics 90%

Tires 100%

光盘路径：\nfs3\editor\vivwiz03.exe

Front grip bias	Wheel base
0.481000	2.500000
Min. steering acceleration	**Lateral acceleration grip multiplier**
17.799999	3.200000
Final gear (Manual)	**Final gear (Auto.)**
3.860000	3.860000
Turn in ramp	**Turn out ramp**
12.000000	24.000000
Gas off factor	**Aerodynamic downforce multiplier**
0.374991	0.001753

图6



《极品飞车III》赛车编辑器——Cartool

/刘邗

喜欢在电脑上玩赛车游戏的玩家恐怕不会对《极品飞车》系列感到陌生吧，这个经典的赛车游戏现在已经发展到第三代。对于《极品飞车III》而言，最吸引人的也许不再是游戏那华丽的画面，也不是紧张激烈的警车追逐，而是EA在网页上不断提供的新车下载，最重要的是任何人都可以通过EA官方的编辑器做出自己想要的新车来！但要想做出一辆赛车并不是一件很容易的事，除了要有好的想象力和毅力外，熟练掌握编辑器的所有功能也是最重要的。笔者在下面就会介绍《级品飞车III》的编辑器Cartool，在讲解如何使用编辑器之前，先让大家了解《极品飞车III》的赛车文件及格式。

一、获得赛车文件

在《级品飞车III》中，每一辆赛车的格式都是以car.viv文件存贮的。由于文件名相同，所以被放在游戏目录所在的各个子文件夹中，你可以在nfs3\gamedata\carmodel(游戏目录)下找到这些文件夹。接下来的工作是用另一个工具将car.viv文件进行解包。这样的工具很多，如在DOS环境下的vivdecenc。以下就以vivdecenc为例，讲述如何对viv文件解包。



1. 在《极品飞车III》的目录中找到一个你想修改的VIV文件，如：C:\Games\NFS3\GameData\CarModel\Amd7\car.viv。

2. 新建一个文件夹，将car.viv及vivdec.exe和vivenc.exe两个解压包及打包程序拷入其内。

3. 在DOS下以VIVDEC.EXE car.viv为命令对其进行解包。解包后会产生诸如carp.txt、car.fce、car00.tga等文件。编辑器的目标就是car.fce文件，这是赛车的模型文件。

4. 如果将车型修改好后，可以用vivenc命令进行打包成完整的car.viv文件。格式：VIVENC.EXE car.viv carp.txt car.fce car00.tga fedata.fre fedata.ita fedata.bri fedata.ger fedata.fsh fedata.spa fedata.swe fedata.eng car.bnk ocard.bnk ocar.bnk scar.bnk dash.qfs。由于命令太长，在DOS下这条命令可能不能成立，如果遇到这种情况你可以建一个批处理命令进行解压。

二、编缉车型文件

得到car.fce文件后就可以用EA官方的编辑器Cartool进行编辑了。将编辑器Cartool解包后，文件夹内会生成一个Countach子目录，里面有car.3dx及car.art两个文件，这是必须的文件。将要修改的fce文件拷入覆盖原例子fce文件就可运行Mrc.exe来进行编辑了。

1. 进入编辑后会看到如下的画面(nfs.gif)，动手之前你还应该了解一下主要的快捷键：

ESC：回到上一画面或保存一个文件；

E：编辑一个部分；

U：取消上次操作；

F1：帮助菜单；

F2：改变背景色；

1：以X轴移动网格体；

2：以Y轴移动网格体；

3：以Z轴移动网格体，鼠标右键缩放。

2. 进行编辑

进入Fuse Parts，选择赛车的各个部分，如车身(body)、车窗(windows)、前后轮(front/rear wheel)等，之后用箭头键选取你想移动的部分。按住Shift键，移动这个部分或者是向下按键做标记。继续这样工作直到在轮胎旁有一个分离的部分。你还可以用F键进行多个部分的选取。

进入Vertice Tweeker，将看到上次你选择的部分，用方向键选取你想编辑的部分，当这个部分被选取后你就按“E”键进行编辑。在编辑窗口，你可以任意旋转，设计和修改车的任何一部分。按住CTRL键后用鼠标点击一部分，就像一个魔术棒，可选取任意位置的点。配合Shift键，用鼠标可以移动到任何你点击的点处进行拉伸修改。当编辑结束后，按ESC保存退出。可以知道，这步就是修改外形的关键，所以要以很长的时间多加练习才能得到你想要的设计。

进入Dummy Objects，你可以在这儿定义车的灯光应该放的位置。具体如下：HFLO(左前灯)、HFRE(右前灯)、TRLN(左后灯)、TRRN(右后灯)、SMLN(左警灯)、SMRN(右警灯)，你可以用F1来查看，用方向键进行选取并移动，(下转47页)



NeoGeo模拟器使用指南

/丁德斌

NeoGeo是日本SNK游戏公司的游戏机种，包括街机版和家用机版。Neogeo游戏种类丰富，包括格斗、射击、运动等等。许多经典街机游戏巨作都出自它之手，例如格斗类中的《格斗之王》(Thekingoffighters)系列、《饿狼传说》(FatalFury)系列、《侍魂》(SamuriSprits)系列等；射击类中的《合金弹头》(MetalSlug)系列、《音速战机》系列等等。拥有如此众多的力作，自然成为世界上最受欢迎的游戏机之一，由此应运而生了PC上的NeoGeo模拟器。NeoGeo的PC模拟器有许多种，其中模拟程度最高的要数由AndersNilsson和JanneKorpela开发的NeoRage模拟器。现在NeoGeo的模拟器经过1个多月的改进完善后，又有了长足的进步，所支持的游戏已超过100多个，包括《格斗之王》、《侍魂》、《饿狼传说》系列等经典名作，最新支持的游戏竟有《Real Bout》、《饿狼传说2》和《97格斗之王》等。所以你一旦拥有了NeoGeo模拟器，拥有街机就不再是梦想！

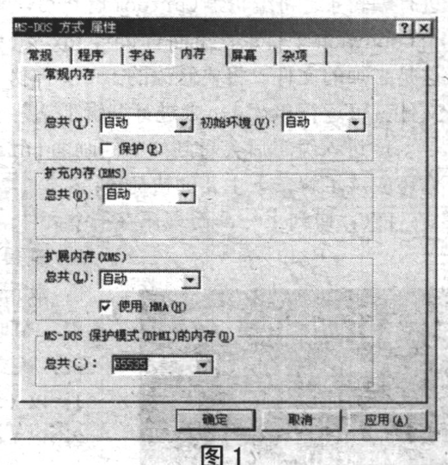


图1

NeoRage已开发到了NeoRage 0.2d beta版，这是一个取消游戏检测的版本，也就是说只要是NeoGeo的Rom都可以那它来试运行。NeoRage图像方面已很出色了，但最令人期待的音效功能还没有模拟出来。另外，由于开发模拟器的大战已越演越烈，另一款模拟器MAME也加入了对NeoGeo模拟器的支持，最令人惊讶的就是它的最新版MAME0.34beta6版支持音效，不过此模拟器运行的速度太慢(要PⅡ级的PC上运行才会有满意的速度)。如果能把NeoRage和MAME的优点结合起来，就是完美的组合。据说，现在还有几款NeoGeo模拟器在开发中！



下面就让我们来看看这款Neorage0.2d版的用法吧！

1. 模拟器运行所需的条件

Win95+SDD6.2+DirectX5.0以上版本，四键或六键手柄(可选)，至少50M硬盘空间，一台奔腾机+32M内存(推荐64M内存)。

2. 模拟器的安装及使用说明

(1)首先安装SDD6.0以上版本或第三方显示卡增强程序(因为NeoGeo需要VESA2.0持，如果你的显示卡支持VESA2.0就不用安装它)。

(2)把含有Rom文件的子目录Copy到Neorage所在目录中，确保内存在64MB以上。 如果内存不够，就只好动用Win95/Win98的虚拟内存了，首先建立一个“MS-DOS快捷方式”，从右键菜单中选择“属性”、“内存”、“MS-DOS保护模式内存”，将值改为“65535”，再在这个快捷方式的DOS状态中运行Neorage。（见图1）

(3)执行命令格式为：Neorage+游戏名+参数说明

参数可选择的有：

-v　　- 使显示画面与VGA同步(默认状态为关闭)

-f?　　- 跳祯的数值 ?=1-4 (可用小键盘的+和-键来调整)

-vga　　- VGA 分辨率-noanalyse - 跳过代码分析

-s　　- 隔行扫描(Vesa)

-j　　- 支持手柄

-modex　　- 320×240显示模式

Neorage也支持ZIP格式的Rom，使用时只要将游戏目录名换成ZIP文件的全称（加后缀名），如：neorage xxx.zip。

3. Enrage前台软件使用说明

(1) 把Enrage.exe文件解压到Neorage目录中，切记把当中的*.dll文件copy到windows/system目录中。



(2) 运行程序即可。

4. NeoRage 热键说明

"1" player1开始键　"2" player1选择键　"3" player2开始键；　"4" player2选择键；

"Tab" 系统设置菜单；　"F10" 切换throttle模式；

"F12" 进入"金手指"模式的热键；　"F8" 抓图；

"F5" 储存游戏进度；　"F9" 读取游戏进度；

"Space" To Rearranged the whole palatte　"Esc" --退出游戏；

"+" 提高游戏速度；　"-" 减低游戏速度；

"Page Down" ——在vga模式下向下滚动可示范围；

"Page Up' ——在vga模式下向上滚动可示范围。

5. 按"TAB"键进入系统菜单后，可以更改模拟器的各种设置

Machine Optons:

Language——设置语言；System——设置街机/家用机；MVS settings——街机基版设置；Controls——设置Play1、Play2控制，支持手柄和键盘。

Redefine Keys——设置键盘；Gamepad Buttons——设置手柄(只支持微软的Sidewinder)；

Hotkeys——热键定义；Reset Game——游戏复位；Resume Game——继续游戏。

6. 另两款表现不错的模拟器的使用说明

Mame0：34Beta6 的使用简要说明（支持声音喔）：

（1）在Mame的目录下，有Roms这个目录，把NeoGeo游戏的Rom放到这个目录里，注意NeoGeo的BIOS文件也须跟Rom文件放在一起，BIOS文件是：neo-geo.rom、ng-lo.rom、ng-sfix.rom、ng-sml.rom。

（2）再运行"Mame+游戏名+参数"

（3）游戏中用到的热键：

Tab——进入系统设置菜单按ESC返回；P——暂停；F3——复位；F4——显示游戏图像，用光标改变设定颜色按ESC返回；F7——校准手柄；F8——改变跳祯值（60，30，20 or 15)；F10——切换游戏速度；F11——切换显示速度；F12——抓图(PCX格式)；ESC——退出游戏。

NeoGem的使用方法同NeoRage类似，但它现在还不支持ZIP格式文件。也需要在NeoGem所在目录中有BIOS文件，也需要VESA2.0显示，跟NeoRage的一样。

运行格式：NeoGem目录名（游戏Rom所在目录的绝对路径）

光盘路径：\emu\are\neorage.exe

(上接45页)ESC存盘返回。

进入Texture Page贴图区。首先说明此页并不能让你在此作图或者是显示模型内部让你来进行剪贴，这页功能好像只能让你显示出车型的当前颜色及贴图。如你是要修改游戏中已经做好的赛车，那不必进行此步。但如果是一辆修改过的车，则有必要做这一步。先按P键保存当前设置，在文件夹下会建立mini.art及mini.fce两个文件。fce文件是局部图形文件，而art则是图形和贴图文件。这时fce文件就是你刚才改动过的赛车文件。现在退出程序，找到mini.fce及mini.art文件，另建一文件夹，将这个文件拷进去后分别更名为car.fce及car.art，然后再将所有的carXX文件拷进去，如car00。你还必须将car.3dx文件也拷进去才能正常工作。这时如再编辑车身将会出现你指定的贴图，关于贴图方法，你可以参照每个viv文件里的car00.tga图形文件，这就是说要改变贴图就是改变这个文件。

关于UV Tweeker这步，在未对赛车进行大改动之前，没有必要进行这步，这是修改照明的。

进入Smoothing，它的作用是允许你对改变一部分的某个表面的颜色及贴图。按"E"键进行编辑，你在右边会看到一列数字，但不是所有的数字对你都有用。仅仅需要改变其中前几个数值，例如Group 1 not chromed，意思就是1这个部分（红色的选取部分）的区域内将不会让它光泽（也就是让它有影子）。你可以用方向键对数字进行选择，如果要对一个部分全选可用"S"键，取消选择用"C"键。

进入Car Color，选取车身的颜色。你可以在左上边看见两栏色值，一个是主色，一个是次色。你可以用"A"键进行切换，用方向键进行修改，如果想要切换的下方的色值，可以用"C"键。配合Shift键加方向键，你可每次以10个单位进行增减值。

最后一步，进入Normals，你可以在这儿对你编辑的车做最后的工作，主要的是增加车辆的效果，如给车身增加条纹等。选择要编辑的部分按"E"键进行编辑，按住Ctrl键及鼠标选择车体部分的点或线，选取后放下Ctrl键，再按住Shift键+Mouse进行修改。用"U"键可以取消次操作，用可以用"H"键来隐藏所有的红线和兰线。

以上就是编辑一辆车的步骤，最后按照开始时介绍的打包方法将所有的文件打包成一个viv文件就行了。一开始肯定是会有点疑问的，多试试就行了。但是要做出一辆拟真度极高的赛车来是很不容易的，也许会花上几周甚至一月，但当你的成果被别人认同时，你会认为所有的一切都是值得的。

光盘路径：\nfs3\editor\cartool.exe



被寄予厚望的PS模拟器

——PSEmuPro1.0.10使用详解

/李岩

嗨，大家好！初次与广大玩友见面，小弟不胜荣幸……(此处省去词语数万)

同不少玩家一样，小弟我也是一个模拟器的超级爱好者，超任，世嘉MD，NeoGeo的各类模拟器也折腾了不少，本以为做到像Callus、NeoRage这份上已算很了不起了，可自从拿到这款模拟PS（SONY出品的32位家用游戏机）的PSEmuPro后，我又一次被折服了：那精美的画面，震撼的音效，良好的操作令我如醉如痴，深陷其中不能自拔。在狂玩一周之后，我把自己的一些心得拿出来与大家交流，并为此道中的新手指明方向。

图1

小弟目前手中的版本为1.0.10，压缩包内共有安装文件BIOS、Scph1000.dll、Mfc42d.dll、Msvcrtd.dll四个文件。解压缩后首先运行安装文件，安装完毕后将Scph1000拷入安装目录下的BIOS文件夹内，再将其它两个dll文件复制到Windows下的System目录中。至此，模拟器就装好了。运行PSEmupro，可以看到主界面左下部有八个选项：Run CD，Run Devkit，CD Info，Cheats，Configure，MemCard Mgr，About和Quit。对应的作用分别是：运行PS光碟，运行PS机的BIOS画面，CD信息，输入金手指密码，系统配置，模拟记忆卡，版本信息和退出。第一次运行游戏前必须对模拟器进行配置，先单击Configure，进入插件选择界面。然后进行下列配置：

1. GPU（显示插件）：如果你装有Voodoo卡请选择“Tratax 3dfx Glide Renderer 1.10”一项，否则选“Kazzuya Software Rendering Drive”；
2. SPU（声音插件）：只有一个选项即“Seal Audio Driver 0.6”；
3. PAD（手柄插件）：由于只模拟了手柄一，只能选PAD1的“Keyboard Driver 0.1”（注：PAD2为灰色不能选择），使用前请注意Windows下面的手柄驱动程序是否安装好；
4. CD—ROM：请选择“TSG MSCDEX Driver 1.2”一项，因为现在我们所使用的绝大部CD-ROM均为IDE接口；
5. BIOS：只有一项Scph1000。进行完这些工作，点击“OK”钮，按提示重新启动模拟器后，将你要玩的PS光碟放入光驱，点击“RunCD”即可。

由于现在的PSEmuPro版本还不能播放PS动画，所以运行后请多按几下F1键跳过游戏的片头动画，直接进菜单项。游戏中用到的一些键盘按制键与手柄位置对应如下（见图1）：S——□，D——○，E——△，C——X，R——L1，T——L2，Y——R1，U——R2，方向键——上下左右一一对应，F1——开始，F2——选择，F4/ESC——退出游戏，F5——帮助，F8—抓图，F9——调整画面（连按几次可分别选择正常、隔行抽线、过滤、小窗口等）。另外，在游戏运行中按F1暂停后可出现一菜单，在其中可选择存储和提取记录，大家一看都明白，小弟在此就不多说废话了。

同时，这个版本所支持的游戏有《刀魂》、《铁拳3》、《KOF97》、《街霸EXplus α》、《武士之刃》、《GT赛车》、《龙战士Ⅲ》、《山脊赛车》等等，它们均可以完全正常运行。大家还可以自己测试一下，若游戏光碟放入光驱运行后长时间黑屏，硬盘灯不闪，这说明模拟器不支持该游戏。

最后，小弟我将几个经典游戏的运行结果公布如下，仅供参考。测试机型为：

①Pentium166，32MEDORAM，普通2D显卡，8速光驱；

②PⅡ300，64M SDRAM，SiS6326显卡，32速光驱。

刀魂：①贴图不正常，6—7帧/秒；②贴图正常，每秒15帧以上（推荐）

铁拳3：①贴图较正常，6—7帧/秒；②贴图正常，每秒15帧以上（注：打完一人就死打）

3D街霸：①贴图正常，每秒10帧左右；②动作更快，每秒20帧左右（强烈推荐）

GT赛车：①贴图较正常，7—8帧/秒；②贴图正常，14—15帧/秒

（注：如再加上Voodoo卡则速度会有较大提升）。

当本文结稿之时，PSEmuPro的最新版1.0.19已经发布，不仅支持了更多游戏，还加入数个新的插件如PAD2等。虽然仍不甚完美但说明了它巨大的发展潜力！

光盘路径：\emu\ps\psemupro1.0.10.exe



响尾蛇游戏控制器软件

SideWinder Game Controller Software

/酋长工作室 庄子平

问: 什么是响尾蛇游戏控制器软件? 它有什么作用?

答:“响尾蛇游戏控制器”是专为广大电脑游戏爱好者准备的一种超级游戏控制器(俗称操纵杆)管理工具。它主要是用来加强对游戏操纵杆的控制,使操纵杆能够适应各种不同的游戏,使用起来更加得心应手,方便快捷。如果你现在仍然停留在用键盘、鼠标玩游戏的时代,那么“响尾蛇”对你来说似乎没有什么用处。但是对于一位专业玩家来说,键盘加鼠标实在是有些太业余了,不用操纵杆你很难体验到空战、格斗及赛车类游戏中那种惊心动魄的感觉的!如果你想更深一层地体验电脑游戏的魅力,如果你想更加“舒服”地玩游戏,那么你一定要花点银子为自己添置一个专用的游戏硬件设备——游戏控制器(操纵杆)。而当你配置了这种硬件设备之后,“响尾蛇游戏控制器”软件就理所当然应该成为你游戏工具库中必备的利器!

问: 我一直使用游戏操纵杆玩游戏,从没用过什么“响尾蛇”之类也一直玩得挺好,这是怎么回事?

答: 的确,大多数游戏都能够支持标准的游戏操纵杆,同样,标准的游戏操纵杆也能够适应绝大多数游戏。但是这种支持和适应都是很一般化的,就像买现成的衣服穿总不是最合体一样。而且有时候你甚至根本找不到一件基本合体的衣服-----某些游戏根本不支持游戏操纵杆,这时你就必须使用“响尾蛇游戏控制器”软件了。“响尾蛇游戏控制器”就像你的一位私人裁缝,能够为你量体裁衣制作最合体的衣服。它能够在游戏控制器和某一个具体游戏之间架设一座桥梁,使你的操纵杆在游戏中能够淋漓尽致地发挥出其全部功能,同时还能够使你在不支持游戏操纵杆的游戏中使用操纵杆。

问: 在很多支持游戏操纵杆的游戏中,都有专门的“操纵杆设置”或者“选项”窗口对你的游戏控制器进行设置,这时是否还需要使用“响尾蛇游戏控制器”软件呢?

答: 当然需要! 正如我在上一问中所讲,游戏中的“操纵杆设置”只能对操纵杆进行一些最通用的设置。比如在一个打斗类游戏中你可以把“出脚”设置为操纵杆上的某一个按钮,把“出拳”定义为另一个按钮等等。但是如果你需要经常对敌人实施“出脚”、“出脚”、“出拳”、“出脚”这样一套一招毙命的组合式进攻套路时,你就要不停地按动这些“单动作”按钮,搞得手忙脚乱,甚至还会乱中出错,反被敌人偷袭!此时如果你有“响尾蛇游戏控制器”,一切就变得简单多了!你可以不受游戏中设置菜单的限制,在“响尾蛇”的设置窗口中随心所欲地进行游戏动作的编排。比如在上一例中,你可以把经常要用到的这个“组合式进攻套路”设置为操纵杆上的某一个按钮。即每次你只需要在操纵杆上按下这个按钮,就会自动完成“出脚”、“出脚”、“出拳”、“出脚”这样一组动作,一气呵成,决不会给敌人丝毫反扑的机会,在轻松自如间看着敌人被打得落花流水,真是痛快淋漓之至!此外,在“响尾蛇游戏控制器”中,你还可以对操纵杆的灵敏度以及活动范围等进行设置,这一切都是游戏自带的设置功能所无法完成的。当你成功地在“响尾蛇”中对某一个游戏进行了设置之后,你可以把它保存,下一次再玩该游戏时直接调用即可,非常方便。

Microsoft SideWinder Profile Activator
Microsoft SideWinder Profile Editor
Microsoft SideWinder Central
Open
Edit
Deactivate
Suspend
Unload

图1

问: 既然如此,能否详细介绍一下该软件的具体使用方法呢?

答: 当然可以!不过在介绍使用方法之前,先应该知道软件的一些基本功能。当你完成了软件的安装工作之后,在“任务栏”右端则会出现一个小图标,这便是启动“响尾蛇游戏控制器”的快捷方式。用鼠标右击该图标,则会弹出如图1 所示的菜单。在“Open”的子菜单中,有三个选项,分别是“响尾蛇活动界面”、“响尾蛇界面编辑器”以及“响尾蛇中心”。其中“响尾蛇中心”是该软件的帮助系统,能够解决你在使用软件中遇到的各种难题,而前面两个选项则是软件的基本功能所在,下面分别加以介绍。

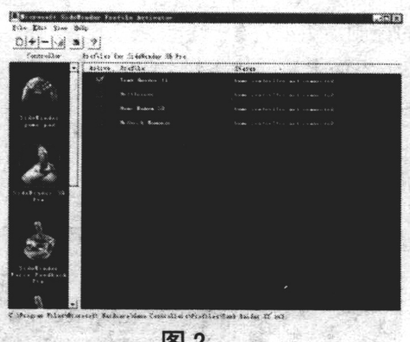


图2

1. 响尾蛇活动界面: 打开响尾蛇活动界面出现图2所示的窗口,窗口中左边的一栏是操纵杆类型选择,在软



件中，提供了包括“力反馈控制杆”、“力反馈方向盘”等在内的五种游戏控制器，根据你所拥有的实际控制器类型选择最为接近的一种。选定后（被选中的控制器外边出现一个绿色方框），在窗口右边的明细栏中会列出几个游戏名称，这是软件本身为你预装的几个最适合使用这种操纵杆玩耍的经典游戏的设置。如果你想要玩的游戏正在其中，直接在游戏名称左边的方框内点击一下（框内会出现一个红色对勾），然后双击游戏的文件名，打开“响尾蛇界面编辑器”，看一看这种预装的设置是否合理，游戏动作和控制器上的具体按钮要一一对应地记住。如果感觉这种预装的设置不符合你的习惯，你当然可以进行更改，方法请参见“响尾蛇界面编辑器”。当你对设置感到满意之后，保存并退出“编辑器”，回到“活动界面”中来，然后启动游戏，这时你就可以按照你在“响尾蛇游戏控制器”中的设置，使用操纵杆随心所欲地驰骋在游戏的战场中了！需要说明的是，软件为你预装的经典游戏的设置只有20多个，如果你需要更多的游戏可以到www.microsoft.com/sidewinder中下载。一般来说，这些“现成货”中的设置还是比较合理的，可能比你自己随便设置的要更加顺手一些，所以你最好不要轻易加以改动。



图3

2. 响尾蛇界面编辑器： 如果你所要玩的游戏不在软件为你预装的“经典游戏”之列，或者你想更改预装的设置，你就需要用到“响尾蛇界面编辑器”了。打开该窗口，选择与你实际使用的控制器相适应的控制器类型，出现如图3所示的界面。注意位于界面上边的状态栏，此时是在“Recorder”状态下。状态栏下面左边是编辑栏，右边是操纵杆外形图以及简单的编辑方法介绍。

在编辑栏中，选择一个按钮，则在右图中操纵杆图片上相应的按钮会变成黄颜色，你可以据此判断你所选择的按钮是不是你希望选择的按钮。然后，在该按钮旁边的“Name”栏中点击一下，你可以在其中输入为该按钮所起的名字（最好和具体的游戏动作相对应，比如“jump”、“run”等）。接着该为这个按钮定义正确的键值了，点击按钮旁边的“Programmable Action”栏目，出现如图4所示的窗口，选择“Keystroke”在黑色的输入栏内左击鼠标，此时就可以定义键值了。根据游戏中相应动作所对应的键盘上的键名点击一下键盘上的相应按键，比如“跳跃”动作是由“Ctrl”键完成则点击“Ctrl”键。接着点击“OK”则大功告成。如果对所定义的键值不满意想要修改时，点击输入栏下面的小按钮（上面有一个叉）便清除了原来的键值，重新定义即可。如果你想把几个动作通过一个按钮来完成，可以在图4所示的界面中选择“Macro（宏功能）”，接着在输入栏中依次输入各种单独动作所对应的键值（比如前文所述的“出脚”、“出脚”、“出拳”、“出脚”等组合动作），点击“OK”即可。由此你也可以看出，只要是通过键盘能玩的游戏，都能够通过“响尾蛇游戏控制器”的设置变成操纵杆能玩的游戏，而不管该游戏本身是否支持游戏操纵杆！通过这种方法把游戏中的所有动作所对应的键值都定义到操纵杆的相应按钮上，你就基本上完成了对操纵杆的设置。接下来再设置一下操纵杆的反应灵敏度以及活动范围。

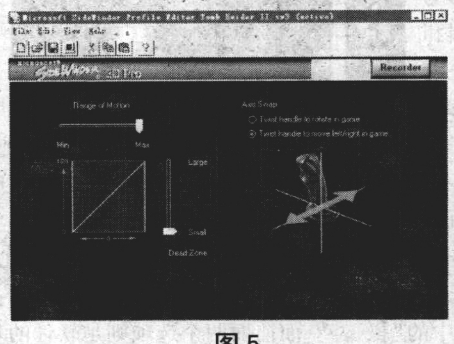


图5

在图3的界面上，点击一下状态栏中的“Settings”按钮，出现如图5所示的界面。左半部有水平、垂直两个调节杆，可以通过它们来调节操纵杆的最大活动范围。右半部是“坐标变换”选择，可以调整操纵杆的反应灵敏度。完成了这一项设置并定义完操纵杆上所有按钮的动作后，就结束了“响尾蛇编辑器”的编辑工作。点击工具条中的保存按钮，把你对该游戏的设置保存到“响尾蛇活动界面”中，同时回到“响尾蛇活动界面”看一看明细栏中是否出现了设置后的游戏图标。在其旁边的方框内左击鼠标将其选定，然后启动该游戏，（注意：使用时，一定要先启动“响尾蛇”，选则设置好的游戏，再启动该游戏！）试试吧，紧握你的游戏操纵杆，按照你心中所想的那样潇洒自如地驾驭着整个战局，怎么样，感觉够爽吧！

Game Action Recorder

Macros | Keystrokes

Click in the keystroke entry window (or, select game actions with your mouse) to insert, delete, or replace programmed game actions.

Ctrl

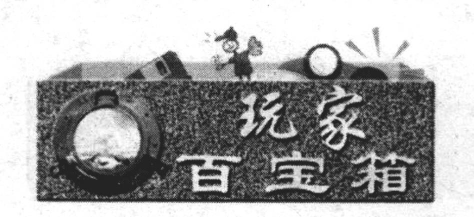
Help | OK | Cancel

图4

问：太好了！这么好的东东怎么才能得到呢？

答：哈哈！动心了吧？这个“响尾蛇”的确是不同凡响，不过更“酷”的是它不用你花钱去买，在www.microsoft.com/sidewinder中可以下载它的免费正式版。怎么样，爽呆了不是？

光盘路径：\tools\swgameen.exe

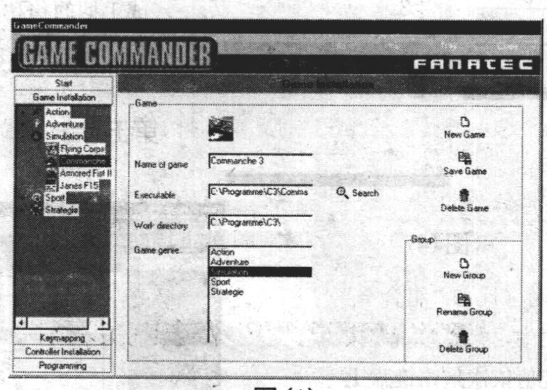


游戏指挥官

GameCommander

/酋长工作室 庄子平

“游戏指挥官”是什么？它有什么用？这可能是你初次接触这个软件时会有的最大的疑问。其实“游戏指挥官”并不是游戏，当然也不会是你的中学老师，:-)它是一个十分有用的游戏控制器（俗称“操纵杆”）管理软件。换句话说，它能够充分发挥出游戏控制器的潜力，并且针对不同的游戏设置不同的操纵方法，即使你用同一个“操纵杆”打不同的游戏，也都能够得心应手。此外它还能够集中管理你硬盘上所有的游戏软件，相当于一个优秀的游戏玩具箱，这一切可能都是你曾经梦寐以求的事情吧！



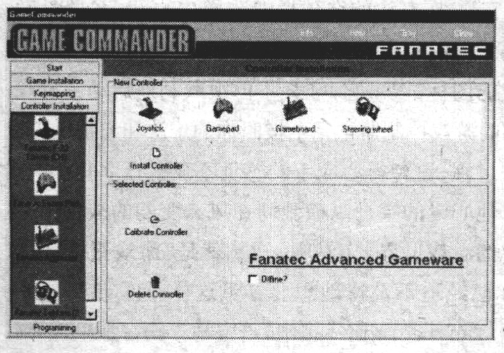
图(1)

好啦，下面就请你跟我一道去见识一下这个功能强大的软件，看看它简洁而又明快的界面，了解一下它的使用方法吧。

“游戏指挥官”的使用非常简单，共分五个步骤。

第一步：添加游戏

1. 打开“游戏指挥官”，在最左边的选项栏中选择“Game Installation”，出现图1所示的界面。首先根据你要添加的游戏类别选择相应的游戏组，在软件中预设了五个游戏组，诸如“动作类”、“冒险类”、“体育类”等等。如果其中没有适合你要添加的游戏类型的组别，你可以在界面右下角选择“New Group”新建一个游戏组（也可以删除已有的游戏组，或者改变游戏组的名称）。比如你要在“游戏指挥官”中添加《FIFA 98》，就应该首先选择“Sport”（体育）游戏组。



图(3)

2. 点击“New Game”（位于图1界面的右上部）。

3. 在“Name of game”栏中填入游戏的可执行文件名（即你要启动某一个游戏时，所需要运行的程序名称）。“Executable”栏中填入可执行文件的路径（包括可执行文件），“Work directory”栏中填入不包括可执行文件的路径，如果你记不太清楚也可以通过旁边的“Search”按钮来查找。

4. 点击“Save game”，该游戏便成功地被添加到“游戏指挥官”中。

第二步：设置游戏的键盘命令

在最左边的选项栏中选择“Keymapping”，出现图2所示的界面。在该界面中分四步对游戏进行键盘命令的设置：

1. **游戏名称的定义**

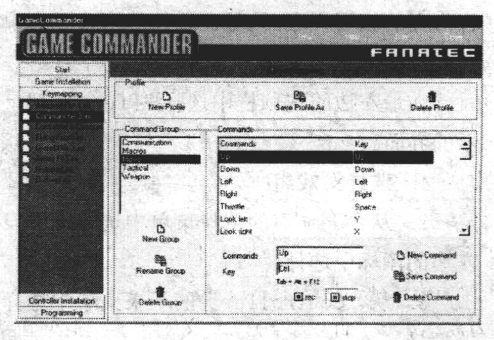
点击“New Profile”按钮，在弹出的输入栏中输入你为该游戏所起的名字(一般应该和游戏执行文件的实际名称相符)。

2. **定义命令组**

所谓“命令组”是指游戏中功能相近的一组动作命令的集合。比如向前、向后、向左、向右这样四种动作可以统一放到“方向”命令组中，而“方向”命令组是要由你来定义的，定义的方法是：点击“New group”按钮，在弹出的输入栏中输入你为命令组所起的名字(符合游戏执行文件实际名)。

3. **定义动作命令的键值**

比如你在某一个游戏中按下“Ctrl”键可以实现跳起动作，那么“Ctrl”就是跳起动作的键值。为游戏中的每一个动作输入键值的方法是：点击“New Command”按钮，在“Command”输入栏内填入动作名称（比如“跳起”等），然后转到“Key”输入栏中，根据该动作在游



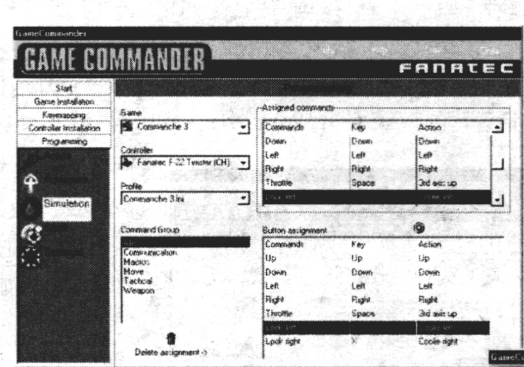
图(2)



戏中的实际键值敲击键盘上的相应按键，最后点击“Save Command”按钮，此时动作便与键值建立了关联了。

4. 定义“宏”

所谓“宏”是指一组动作命令的集合。比如拳击游戏中，“直拳”、“钩拳”、“摆拳”分别是三种动作，对应于键盘上的三个键。如果你想打出一套“组合拳”，你就必须依次快速按下这三个键，这显然很麻烦。通过“宏”功能，你可以把这三个动作定义为“操纵杆”上的某一个按钮，即当你按下“操纵杆”上的这个按钮后，你就可以一次打出由“直拳”、“钩拳”、“摆拳”组成的一套完美“组合拳”，这无疑对取胜起到是事半功倍的作用。定义“宏”的方法是：点击“New Command”按钮，在“Command”输入栏内输入动作名称（比如“组合拳”等），通过“Tab”键跳转到“Key”输入栏中，点击“Rec”按钮，根据该“宏”动作在游戏中的实际键值依次敲击键盘上的相应按键 点击“Save Command”按钮，保存设定好的“宏”。



图(4)

第三步：安装游戏控制器（操纵杆）

在最左边的选项栏中选择“Controller Installation”，出现图3所示的界面。在“New controller”窗口中，根据你所拥有的游戏控制器类型，选择合适的图标，点击“Install Controller”，在随之弹出的Windows窗口中，参照硬件的有关说明书完成游戏控制器的安装。如果有必要，还可以对控制器的精确度进行调校。

第四步：对游戏控制器进行编程

当你顺利地完成了前三步，你就为最终把游戏和游戏控制器紧密结合起来奠定了基础。接下来通过编程，你就能够最终实现用操纵杆随心所欲玩各种不同游戏的梦想，也才能够最终感受到“游戏指挥官”的真正魅力！所谓编程并不是让你真的编写程序，只是在软件的窗口界面中进行一些简单的设置而已。

在最左边的选项栏中选择“Programming”，出现图4所示的界面。

1. 选择游戏组；

2. 从“Game”的下拉菜单中选择你要设置的游戏，从左边的图标中选择；

3. 从“Controller”的下来菜单中选择你的游戏控制器型号；

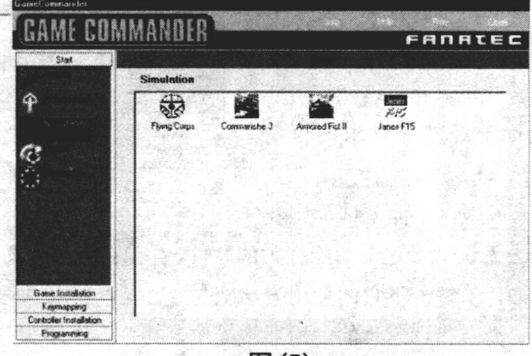
4. 从“Profile”的下拉菜单中选择游戏名称；

5. 从“Command Group”中选择命令组；

6. 在“Button Assigiment”中选择某种键盘命令；

7. 根据你的习惯在游戏控制器上按下某个按钮或者移动(转动)手柄对该按钮或手柄动作进行赋值，即把你在键盘上设置的某种动作的键值转换到游戏控制器上相应的按钮或手柄的移动上。如果当你对控制器上的按钮(或手柄的移动)进行赋值时，发现“Button assignment”旁边出现三个红灯，说明该按钮（或手柄的移动）已经被赋值，不能够再次进行赋值（除非你删除原来的赋值）。如果出现一个绿灯，说明此时该按钮(或手柄的移动)还没有被赋值，可以对其进行赋值。

第五步：用“游戏指挥官”启动游戏



图(5)

当你费尽辛苦（不过这可是一劳永逸的事哦！）把你硬盘上所有的游戏统统交给“游戏指挥官”，同时认认真真地完成全部的设置工作之后，你就可以享受一下你的劳动成果了。打开“指挥官”，在左边的选项栏中选择“Start”（见图5），再选定你要玩的游戏所在的游戏组，从右边的那个大窗口中找到该游戏的图标，双击它，哇！不但很顺利地启动了游戏，而且你手中的游戏控制器正完全按照你的想法和习惯操纵着整个游戏的进程。这种得心应手的感觉不亚于一名真正的指挥官驾驭着他心爱的宝马纵横驰骋在风云变幻的战场，而这战场正是你的游戏世界，宝马呢，自然就是“游戏指挥官”软件。如果你已经迫不及待地想要寻觅这样一匹宝马，到”http://www.fanatec.com ”去吧，“宝马”就在那里，等着你去把它牵回家呢！

光盘路径：\tools\gc_dv_e.exe

（注 由于收录的只是一个试用版，所以里面的一部份功能还不能实现，如设置键盘的控制键等。）



《大富翁四》修改大法

/小熊

大宇公司的《大富翁》系列是一款老少咸宜的益智型游戏，得到了许多游戏爱好者的好评。今年，"狂徒"们又给我们带来了全新三维立体的《大富翁四》。《大富翁四》与以前版本的不同之处已有许多文章介绍过，在此我就不再多说，但有一点相信大家都有同感，《大富翁四》的难度较以前的作品加大了许多。在四代中，你若想要取胜，但又不修改游戏，那将是很困难的事，毕竟嘛，要和电脑竞争，有那么容易赢吗？但俗话说："道高一尺，魔高一丈"我们还是用老办法：改，改，改！

由于这是一个运行在 WIN95 下的游戏，每次游戏开始时，游戏中数据的起始地址都不固定，所以不便使用"FPE大法"，最好的方法就是直接修改游戏的存盘文件。好了，闲话少说，开始转入正题，请跟我来吧，保你过足"大富翁"的修改瘾！

用 UltraEdit-32 （或其它的16进制编辑器，如著名的 PcTools）以十六进制方式打开《大富翁四》目录下的存盘进度文件 Save?.dat （如笔者的地址在E:\RICH4\SAVE1.DAT)。单击工具栏上的 Go 按扭，输入地址：0x0690，键击回车，从这里开始的十三个字节（至0x069C）全填 FF，存盘退出，再进入游戏，看看发生了什么事：十三种道具你全有了，而且全为255个，怎么样，酷吧！慢慢来，好戏还在后头呢（注：以下地址均为十六进制）！

从0654至0662、0663至0671、0672至0680、0681至068F各十五字节，依次存放了四位游戏者的十五个卡片的代码，各代码含义如下：(00即为没有卡片)

01 均富卡	02 均贫卡	03 购地卡
04 换地卡	05 换屋卡	06 转向卡
07 改建卡	08 拍卖卡	09 天使卡
0A 恶魔卡	0B 怪兽卡	0C 拆除卡
0D 抢夺卡	0E 停留卡	0F 冬眠卡
10 梦游卡	11 陷害卡	12 复仇卡
13 嫁祸卡	14 免费卡	15 免罪卡
16 送神符	17 请神符	18 红　卡
19 黑　卡	1A 查税卡	1B 涨价卡
1C 查封卡	1D 同盟卡	1E 乌龟卡

从0690至069C、069F至06AB、06AE至06BA、06BD至06C9各十三字节，依次存放了四位游戏者的十三种道具的数量，各字节含义如下(00即为没有该道具)：

机器娃娃	路　障	地　雷	定时炸弹	机　车
汽　车	飞　弹	遥控骰子	机器工人	时光机
传送机	工程车	核子飞弹		

在从002C、0094、00FC、0164开始的四个字节依次存放了四位游戏者的现金数量，最大值为FF FF FF FF，从0030、0098、0100、0168开始的四个字节依次存放了银行存款数量，最大也为FF FF FF FF。从0040、00A8、0110、0178开始的两个字节依次存放了四位游戏者的点卷数量，最大为FF FF (65535)。

经过了以上修改，相信你一定可以成为一位超级大富翁，把敌人打得人仰马翻，好过瘾哦！

为了方便大家修改，我在这里也把用 FPE 修改时的地址公布如下：(以下地址也均为十六进制)

先找到第一位游戏者的现金存放的起始地址，比如是 01 D7 89 2C(注意：FPE 找到的地址并不一定是起始地址，而往往是结束地址，请看清楚！)，从这里开始的四个字节即为第一位游戏者的现金地址，以下为了说明方便，我就直接说地址，请大家按中间的差值自行换算。

第一位游戏者：

卡片----00 6A 2E C8......00 6A 2E D6
道具----00 6A 2F 08......00 6A 2F 14
现金----01 D7 89 2C　银行存款----01 D7 89 30
点卷----01 D7 89 40

第二位游戏者：

卡片----00 6A 2E D7......00 6A 2E E5
道具----00 6A 2F 17......00 6A 2F 23
现金----01 D7 89 94　银行存款----01 D7 89 98
点卷----01 D7 89 A8

第三位游戏者：

卡片----00 6A 2E E6......00 6A 2E F4
道具----00 6A 2F 26......00 6A 2F 32
现金----01 D7 89 FC　银行存款----01 D7 8A 00
点卷----01 D7 8A 10

第四位游戏者：

卡片----00 6A 2E F5......00 6A 2F 03
道具----00 6A 2F 35......00 6A 2F 41
现金----01 D7 8A 64　银行存款----01 D7 8A 68
点卷----01 D7 8A 78

最后我再补充几点：在《大富翁四》中，通过炒股赚钱也是一个很好的生财之道。其实，在每一关中，都有几个股是必涨的，在游戏一开始时，股价处于低价，赶紧买进，等到高价时再卖出，就可以赚一大笔了，好棒吧！

台湾地区：台湾人寿--发行价：40，最低价：32左右，最高价：110左右。

日本：SEGA公司--发行价：240，最低价：240左右，最高价：450左右。

美国：IBM公司--......，最高价：1000左右。

中国：---留着大家自己去发现吧！

还有，在台湾多买一些大宇百货，成为董事长，这样当你进入百货商店时，就会免费送你一样卡片或道具，爽吧！

好了，就说这么多，剩下的就留待玩家们自己去发掘吧，愿人人都成为自己心目中的"大富翁"！



骑士与商人
Knights & Merchants

在游戏中打开存储物品的城堡的窗口任务栏，然后选择下面各项，就会发现一个红色的小三角形出现在所点击的物品栏中：

第一行，第三个 (Wooden Boards)
第二行，第二个 (Iron Bars)
第二行，第四个 (Wine Casks)
第三行，第一个 (Bread)
第三行，第五个 (Cooked Meat)
第四行，第一个 (Animal Hide)
第四行，第五个 (Plate Mail)
第五行，全部

然后，再点击第六行的第一个(Crossbows)，就会所有物品全部增加10个；点击第二个(Horses)，就是完成当前任务。

第五元素 (The Fifth Element)

在菜单输入以下秘技，然后选择"NEW GAME"即可生效。

RALPH - 选关　DAVID - 弹药无限
THIERRY - 使敌人麻痹（敌人会站立不动）
JEROME - 盾牌　OLIVIER - 得到所有武器
FANETTE - 得到所有物品　BENOIT - 观看所有过场动画
JOEL - 打开以上所有秘技

古墓丽影Ⅲ (Tomb Raider Ⅲ)

在游戏中按住Shift键，左一步、右一步、后一步、前一步，蹲下，然后原地转三圈，向后跳是加满全部的武器，向前跳是跳关。

原罪 (SIN)

游戏中按 ~ 键后输入以下秘技：

/health 999 =生命值全满
/wuss =武器全满
/superfuzz =无敌模式
/nocollision =穿墙模式
/wallflower =敌人不会攻击
/spawn magnum =得到武器 Magnum
/spawn shotgun =得到武器 Shotgun
/spawn assaultrifle =得到武器 Assaultrifle
/spawn rocketlauncher =得到武器 Rocketlauncher
/spawn sniperrifle =得到武器 Sniperrifle
/spawn heligun =得到武器 big gun from the chopper
/spawn reactiveshields =得到 ReactiveShield
/spawn rockets =得到Rockets
/spawn coin =得到 coin
/spawn health =得到 healthpack
/spawn cookies =得到 cookies
/spawn lensflare =获得照明光源

升刚 (SHOGO)

游戏中按 T 进入交谈模式，输入秘技：

MPGOD =无敌　MPKFA =弹药、护甲、生命值全满
MPHEALTH =生命值全满　MPAMMO =弹药全满
MPARMOR =护甲全满　MPCLIP =穿墙模式
MPPOS =显示地点座标　MPCAMERA =调整摄影机视角
MPLIGHTSCAPE =调整光影

三角力量 (DELTA FORCE)

在单人任务中按下 ` 键，然后输入秘技：

IWILLSURVIVE =无敌
RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD = 炮击支援
HITMEWITHYOURBESTSHOT =电脑对手战力增强
TAKEITTOTHELIMIT =弹药无限
CLOSETOYOU =隐形

沙丘2000 (DUNE 2000)

选亚崔迪家族后，等有波音车可用时，攻击敌人的炮塔可以不用进入射程攻击。在距离六格处按下Ctrl+鼠标左键，即可强制攻击。这时敌人只能眼睁睁的被打，无法还手。

快刀乱麻

要用这以下方法，最好先破台全玩过一次，至少要有一张图。只要先用"登录编辑程序"，寻找"KaitouRanma"文件夹，打开里面的Data子目录后，有一个E的资料夹打开，把里面的登录档案E的八个数据全部改成ff，再开启《快刀乱麻》时，主选单会出现一个<机密档案>。可以带你看到TGL公司制作游戏过程，更重要的是"快刀乱麻绘卷"里，47张图全部都会显示出来了。

毁灭巫师2 (HEXEN 2)

god =无敌　noclip =穿墙
give h ### =补血（###=生命值）　give 2 =2号武器
give 3 =3号武器　give 4 =4号武器
notarget =敌人无法识别你　skill # =困难度(#=0-3)
playerclass # =选择角色（#=1-4）
changelevel # =选关（#=关卡名称）
map #=选关（#=关卡名称）　restart =重新关卡
name # =改名字　impulse 9 =武器/法力全满
mpulse 13 =升高物件　impulse 36 =冻结敌人
impulse 37 解冻敌人　mpulse 39 =飞行
impulse 40 =人物升级　impulse 41 =增加经验值
impulse 43 =武器/法力/物品全满
impulse 44 =丢弃物品　impulse 299 =物品全满
crosshair 1=十字准星　chase_active 0=正常视角
chase_active 1=尾追视角　midi_play =音乐开始
midi_stop =音乐停止　midi_pause =音乐暂停
midi_loop =音乐循环　echo =显示讯息
screenshot =抓图　timerefresh =图片更新率
sv_friction # =摩擦力(4)　sv_gravity # =重力 (800)



sv_maxspeed # =极速 (800)

关卡名称：demo1 =Blackmarsh、demo2 =Barbican、demo3 =The Mill、village1 = King's Court、village2 =Inner Courtyard、village3 =Stables、village4 =Palace Entrance、village5 =The Forgotten Chapel、rider1a =Famine's Domain、meso2 =Plaza of the Sun、meso1 =The Palace of Columns、meso3 =Square of the Stream、meso4 = Tomb of the High Priest、meso5 =Obelisk of the Moon、meso6 =Court of 1000 Warriors、meso8 =Bridge of Stars、meso9 =Well of Souls、egypt1 =Temple of Horus、egypt2 =Ancient Temple of Nefertum、egypt3 =Temple of Nefertum、egypt4 =Palace of the Pharaoh、egypt5 =Pyramid of Anubis、egypt6 =Temple of Light、egypt7 =Shrine of Naos、rider2c =Pestilence's Lair、romeric1 =The Hall of Heroes、romeric2 =Gardens of Athena、romeric3 =Forum of Zeus、romeric4 =Baths of Demetrius、romeric5 =Temple of Mars、romeric6 =Coliseum of War、romeric7 =Reflecting Pool、cath =Cathedral、tower =Tower of the Dark Mage、castle4 =The Underhalls、castle5 =Eidolon's Ordeal、eidolon =Eidolon's Lair、ravdm1 =Atrium of Immolation、ravdm2 =Total Carnage、ravdm3 =Reckless Abandon、ravdm4 =Temple of RA、ravdm5 =Tom FooleryDemo、

毁灭巫师2 试玩版 (HEXEN 2 DEMO)

impulse 39 =飞行
impulse 25 =力量卷轴
impulse 40 =跳关
impulse 9=武器/法力
impulse 14 =绵羊封印
impulse 23 =火把
impulse 43 =武器/法力/物品全满
impulse 44 =丢物品
impulse 99 =重新开始
give h 999 =满血
god =无敌
noclip =穿墙
give 2 =2号武器
give 3 =3号武器
give 4 =4号武器

极品飞车Ⅲ (NEED FOR SPEED 3)

在选项画面下输入以下秘技：

rushhour =交通量增加
empire =在帝国城市中赛车
elninor =和El Nino车比赛
merc =和 Mercedes CLK GTR 车比赛
gofast =在Single Race模式中开超级快车
allcars =可驾驶所有车辆

输入以下秘技再点选RACE，可驾驶隐藏车种：

go01 -Miata
go02 -Toyota Landcruiser
go03 -Cargo Truck
go04 -BMW 5 Series
go05 -71 Plymouth Cuda
go06 -Ford Pickup with Camper Shell
go07 -Jeep Cherokee
go08 -Ford Fullsize Van
go09 -64/65 Mustang
go10 -~66 Chevy Pickup
go11 -Range Rover
go12 -School bus
go13 -Taxi - Caprice Classic
go14 -Chevy Cargo Van
go15 -Volvo Statio
go17 -Crown Victoria Cop Car
go18 -Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 -Grand Am Cop Car
go20 -Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 -Cargo Truck (same as 03)

当你使用热力追踪模式时（使用警车）：

当你按H键时，会使得超速的车辆跑得更快。所以刚开始时不要按H，要追到车辆快与你平行时，再按H，随即再按S，这样就可以有效地抓到超速的车辆了！

警察故事之迅雷先锋 (SWAT2)

在 SWAT.INI 中的 [missions played] 加入以下参数

SM#=1 (# = 1 至 15)
TM#=1 (# = 16 至 30)

即可在 QUICK MISSION 模式中玩所有任务。

百战天虫2 (WORMS 2)

大写键打开， 按住shiift键输入秘技后按 backspace 键，天虫会跳动并有OKAY讯息。

GODMODE =所有天虫无敌但会淹死
SUPERSHOPPER =秘密武器

跳关密码：

Level 1 - ONCEUPONA
Level 2 - TIMETHEREWERE
Level 3 - SOMESMALLWORMS
Level 4 - WHOGOTVERYVERY
Level 5 - ANNOYEDAND
Level 6 - DECIDEDTO
Level 7 - GOTOARMSIN
Level 8 - ORDERTOWIPE
Level 9 - OUTTHERE
Level 10 - VICIOUS ENEMY
Level 11 - COUNTERPARTS
Level 12 - THEYDEVELOPED
Level 13 - SOMEREALLY
Level 14 - COOLWEAPONSSUCH
Level 15 - ASBANANABOMBS
Level 16 - ANDMAGICBULLETS
Level 17 - THEYTRAINED
Level 18 - ALLNIGHTAND
Level 19 - EVERYDAYSOTHEY
Level 20 - WOULDBECOME
Level 21 - PROFICIENT
Level 22 - INTHEIRWORMLY
Level 23 - WAYSSOMETIME
Level 24 - THEYWOULDSHOOT
Level 25 - GRANNIESJUST
Level 26 - FORFUNANDLAUGH
Level 27 - ABOUTITINTHE
Level 28 - EVENINGTIME
Level 29 - WEAPOLOGISEON
Level 30 - BEHALFOFALLTHE
Level 31 - TERRITORIESTHAT
Level 32 - WEWENTTOTHE
Level 33 - TROUBLEOFTRANSLATIN
Level 34 - WORMS2INTOBUTWE
Level 35 - DIDNTHAVETIMETO
Level 36 - TRANSLATETHESE
Level 37 - PASSWORDSNOTTHAT
Level 38 - THEYNEEDTOBEDONE
Level 39 - WESUPPOSETHAT
Level 40 - YOUAREREALLY
Level 41 - EXPECTINGTO
Level 42 - SEEAWONDERFUL
Level 43 - CHEATMODEWHEN
Level 44 - FINISHTHEMISSIONS
Level 45 - ANDYOUARERIGHT





冒险大陆 完全上手指南

故事剧情简介

艾思嘉，一个充满了幻想的时空，它多变的历史中，记载着英雄们的壮烈史诗，与人们血泪奋斗的历程 魔神



王普罗特的重出，光之教派与费特教派的争斗……

艾思嘉历1900年，在知识之神所在的海市蜃楼经过了三万六千五百天的周期后再次出现于世上的这一天，新的传说慢慢展开了……

因百年难遇一次的海市蜃楼之出现，冒险者之镇——奥德赛里的冒险者们纷纷进入了所谓的“旺季”。在这儿，一个名叫朱里安的实习冒险家首次踏上了冒险之路，在众多的冒险者群中，他能出线吗？

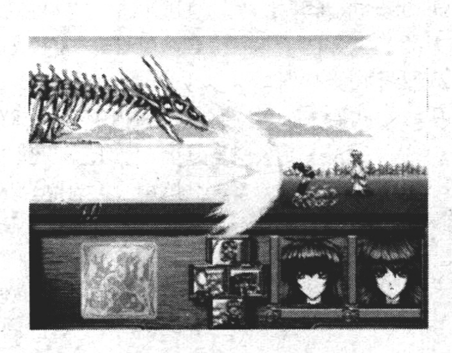
在以商品便宜著称的贸易港都——欧鲁索，有一位幻想能成为世界第一魔法师的少女——夏露露，告别了她的父亲以及富可敌国的家业，踏上了寻找传说中最强之法的旅程。漫无目的的寻找，真能让她如愿的得到这虚幻之物吗？

佣兵之国迪约夏，为了夺回遭不明法师所抢去的国宝——英雄之盾，派遣有黑色雷电之名的不败佣兵——拉克·费特，与武斗家琳儿踏上了追寻的道路。他们两人真能夺回英雄之盾吗？

魔女修行中的半吊子魔女——依莎贝，因缘际会遇见了世界树爷爷，看看因人破坏生态平衡而显得消瘦枯黄的世界树，少女发了一个可能是她这一生最大的誓……“我会让世界回复成原来和平安乐的样子的！”这个誓言，依莎贝真能实现吗？

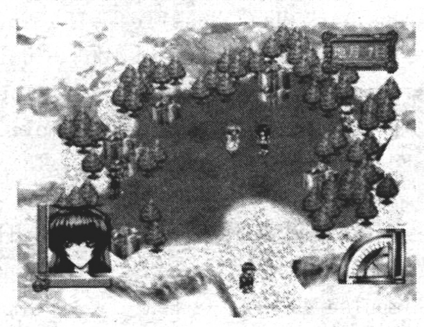
而我们所扮演的他们能创造出只属于自己的历史吗？去冒险大陆作永不结束冒险，现在正要展开！

以上便是智冠科技新作——《冒险大陆》的开场剧情。这是一个可以让



玩家自由选择主角的角色扮演游戏！而且，《冒险大陆》除了能让玩家以不同的角色进行游戏，还能允许玩家扮演四个角色同时进行游戏。多人同乐所交织出来的立体RPG世界，会有一番完全不同的游戏感觉！

所谓的自由自在也正是《冒险大陆》的风格唷！一般来说，角色扮演游戏，皆有一定的进行顺序。而《冒险大陆》的制作小组，为了实现所谓“一种游戏，千百种玩法”的理想，特别尝试使用“多事件个别与重叠进行”的系统来设计游戏。随玩家喜好而发生的诸多事件，随玩家旅行的脚步而有所变化的地点式剧情，甚至于固定时间中所发生的故事剧情……自由多变的《冒险大陆》，应能让玩家有更多可以



发挥的地方。

《冒险大陆》里，还有个相当值得讨论的新系统唷，那就是所谓的“知名度”与“善恶度”系统。基本上，“知名度”所显示的，是玩家在这个世界上，被人们“知道”的程度，而所谓的“善恶度”当然就是玩家在这世界里的“恶善”程度了。不过，根据制作小组透露，这两个值并不只是单纯的表示而已，它们可是会深深的影响玩家在这大陆上的一切行动的。这怎么说呢？举个例子好了，假设有一天，出现一个知名度很高而善恶度偏向“恶”的玩家，那有可能他所扮演的角色在村庄中作调查情报时，会有一问三不知的情况发生唷！毕竟，应该是没有人肯跟一个“恶名昭彰”的恶人讲话的，更有可能得到所谓的“假情报”，那些令人讨厌的恶人，是人



人答而“骗”之的……。随玩家行动而改变的世界，想必会给予你我更真实的身历其境感觉。

《冒险大陆》中，各个角色还有所谓的“感情度”。它会随玩家进行事件的情况、旅行的进度、甚至于对话中的选项选则而改变。感情度的变化可是会决定角色与同伴间的一切变化，如战斗中同伴的行动等，甚至于还会影响到故事的结局。随角色感情值的加入，游戏中的同伴将不再是辅助玩家的木偶。

制作小组为了将《冒险大陆》中艾思嘉，这个充满了梦想的世界完全呈现于玩家的眼前，特别采用了2D图形融合3D图形的方式来绘制各个场景画面；各个景色皆有细致的表现，而且不只这些，它连战斗的场面都采用高分辨率全动作的方式制作呢！精致且唯美的《冒险大陆》，应能让玩家更加融入它的世界中吧？

也许你早已厌倦现在的千篇一律，也许你曾幻想自己就是童话故事中的主角……；现在，不妨放下你所厌倦的事物，恢复你所失去的想象力，来到《冒险大陆》的世界里，创造一个只属于自己的传说吧！

★机　型：IBM桌上型PC Pentium 75以上相容机型或与其100%相容机种。
★操作系统：WINDOWS95简体版系统。
★内　存：16MB以上。
★配　备：一部2倍数以上光盘驱动器及硬盘。
★显 示 卡：S-VGA 显示。
★对应音源：声霸卡或相容之音效卡。
★操　作：鼠标（必备）。

安 装 与 启 动

《冒险大陆》有两种安装方式，你可以依自我的需求选择。点选《冒险大陆》CD中的SETUP即可进行安装。只要将《冒险大陆》光盘放入光盘驱动器中即可自动完成安装程序。安装完本游戏后，你只要选取《开始》→《程式》→《冒险大陆》即可进行游戏。

★新游戏：

如果你是第一次玩这个游戏，选这个选项吧！！

接下来会出现人物的选择画面，你可以在人物肖像的左右两边点一下来选择你所想要扮演的角色。然后，你可以将光标指到你所选择角色的下方“COM”英文字样的地方，点选一下使用该角色。当然，你也可以在这个时候顺便确定一起进入游戏的人数，方式很简单，只要您继续点选其它的角色，就可以了。**备注：**游戏进行途中，新玩家是无法加入的喔。剩余的角色将自动由电脑来进行操作。

地 图 行 走 画 面 说 明



行动：以所得的行动点数来移动你的人物。



道具：使用你目前所拥有的道具。



状态：显示出你目前的状态，而且还可以进行装备武具的动作。

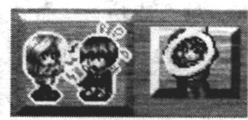


交谈：和队友交谈或与同一画面的冒险者进行对决的指令。

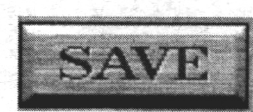
游戏中按ESC键可呼叫系统选项菜单



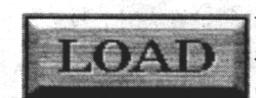
音乐：开＼关游戏中的背景音乐。



声效：开＼关游戏中的事件声效。



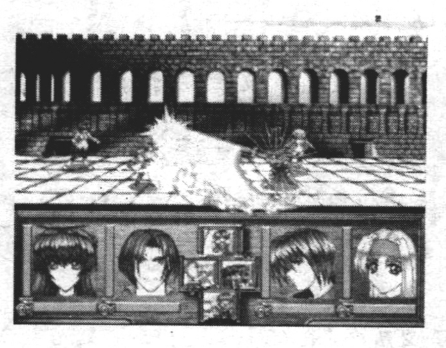
保存：可以储存目前的游戏进度。



读档：使用这个指令呼叫您之前的存档记录。



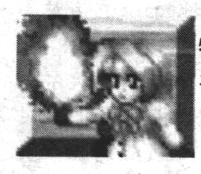
退出：玩累了，就选这个选项来退回视窗95吧。



战 斗 画 面 说 明



战斗：用光标选取您所选中的敌人直接给予攻击。



特技：选取角色的各项特技来进行战斗。



作战：给予同伴作战方针的选项。如果想直接操作同伴，就选择“听我命令”吧。



道具：开启道具视窗的选项。可以使用您目前所持的道具。

什么是冒险？？冒险是什么？？该怎样冒险？？？

朱里安：冒险是梦想！！只要保持着热情，一路探索遗迹搜刮宝物就是冒险！！

法　鲁：那是小偷的行为....

朱里安：谁说那是小偷的行为啊！！捡东西不犯法吧！！

拉　克：搜刮宝物是赚取冒险经费的必须工作，这的确是冒险者必须要有的行为。

夏露露：呵呵呵，那是穷困小市民的作法。要赚钱可以去冒险者公会接洽事件呀。



艾札克：嗯！而且，这么做还可以提升自己的知名度喔。

依莎贝：知名度不是只要举举大型宣传版就可以提高了吗？？

艾札克：那是作弊的行为，犯规。

依莎贝：......。

琳　儿：那也算提升知名度的方法之一啦。毕竟，知名度和善恶度对我们冒险影响蛮深的。

朱里安：是啊，如果善恶度不足，村人还会给我们假情报呢。

夏露露：假情报啊...，管他的，反正我的冒险一向都是靠直觉的。

法　鲁：不会迷路吗？？

艾札克：会......

依莎贝：依莎贝的冒险都是依照大家给我的指示一路走下去的。

拉　克：嗯，跟随命运也是一种冒险的方法。

法　鲁：每个人都有自己的命运吗？？

琳　儿：有啊。像是我和拉克在海尼鲁的地下遗迹遇到普罗特一族的袭击，在风之月时，于蓝德尔港都遇见沃尔夫等....。那都是已经被安排好的命运。

夏露露：这么说的话，在尼西路山以及风之月时在贲加斯王国遇见梅加那个丑八怪，都是已经注定好的？？

琳　儿：嗯。

夏露露：那么如果没去所谓"注定的地方"，就永远不会认识那个丑八怪了？？

琳　儿：嗯。

夏露露：可恶，早知道不去了...

艾札克：.....

朱里安：反正总归一句，我们每个人都有注定的命运在等著自己。

拉　克：是啊。不过，我们每个人都可以走出这个已注定的命运创造只属於自己的未来。

法　鲁：这就是所谓的冒险吧？？

夏露露：同意。

依莎贝：冒险就是开创或是选择自己未来的旅途！！

法　鲁：嗯。只属于自己的故事！！

危险地带

地点：迷失的冰原
危险度：A
评语：不是人去的地方，地狱！！恶魔的天堂！！
总评：没事不要乱闯。

地点：一去不回的沙漠
危险度：S
评语：自杀胜地。
敌人：死神裘卡、海贼马修、雪女
总评：迷路了恕不负责。

地点：迷雾森林
危险度：A
评语：好诡异的地方啊！！
总评：相信自己的直觉！！

地点：海贼王的秘宝
危险度：B
评语：有个不吉利的东西在那儿。
总评：等级够了再去吧。

人物介绍

●朱力安
◎角色简介

来自冒险者之镇--奥德赛，土生土长的十七岁少年，有个身为大冒险家的父亲－查得•约克，从小便希望能成为像父亲一样伟大的冒险家。艾思嘉历1900年，奥德赛旁的海市蜃楼经三万六千五百天的周期再现于人世，完全不考虑本身实力的冒险少年突然决定了他出道后的第一宗历险，他能成功吗？而之后的旅程，又会有什么样的奇遇呢？



◎作战指南

热血有余但实力不足的角色。不过在各方面的数值平衡上，算是极为平均的类型。如果善用他多彩多姿的特技与极为敏捷的速度，想在艾思嘉大陆上生存甚至扬名立万绝非难事。个人拥有相当高的成长力，不过，这块闰玉要怎么琢磨，就看玩家您的手腕了。

◎特技介绍
盗取：顾名思义，偷东西的技巧。
挑拨：挑拨敌人，令其防御力减半。
特制爆裂弹：朱里安特制，绝对惨无人道的攻击。
抢夺：强盗所使用的技巧...。
法迪斯之吼：法迪斯之剑的力量之一，有着恐怖的威力。
破灭的曙光：法迪斯之剑的力量之一，威力不明。

●拉克
◎角色简介



来自一切以实力来论断社会地位的佣兵王国--迪约夏，有"黑色闪电"之称的不败剑士。出身于佣兵世家，从小便开始剑术的锻练，可说是与剑一同成长。背负着传说的黑之巨剑，就如破坏的鬼神一般。为追寻被强行夺走迪约夏国宝一英雄之盾的谜样魔术师而踏上旅程，他的未来会是如何呢？而他由兰德尔港所拔起的黑之巨剑，又隐藏什么样的秘密呢？

⊙作战指南

攻击力与防御力拔群的角色，配合上丰富实用的诸多技巧，想在游戏中出人头地绝非难事。不过，由于敏捷度与魔防力不高，且战斗中又无恢复魔法的支援，所以还是有陷入苦战的可能。要如何应用道具与使用特技，将是决定拉克•费特这个不败佣兵是否不败的最大课题。

◎特技简介
挑拨：挑拨敌人，令其防御力减半。
聚气：回复自身精神力的特技。
狂神怒吼击：应用黑之巨剑无以伦比的威力所使出的技巧。
疾光之葬：完全发挥黑之巨剑威力的终极剑技。

●夏露露

◎角色简介

来自物廉价美著称的贸易商港一欧



鲁索，富商一安得拉的独生女，19岁。由于父亲的溺爱，养成了她现在极度骄纵的性格...对魔法方面的才能无人可比，但讨厌努力的她很明显的并没有足够的魔力累积....艾思嘉历1900年，因一时的兴起而踏上了寻找传说"最强之法"的旅程，抛下了保护的父亲与富可敌国的家园，这个娇生惯养的大小姐能得到她的所求吗？而这样的她，又会闯出什么样的名堂呢？

◎作战指南

有着极高魔攻力的角色，不过偏低的防御力与明显不足的魔力（VP）是其足以致命的弱点。如果巧妙的调节魔力使用，在游戏序盘必能所向披靡。不过，由于成长力中上，一般的打工是绝对不能少的；尤其是能提升魔力(VP)的魔法店打工。

⊙特技简介

挑拨：挑拨敌人，令其防御力减半。

雷神之吼：借用雷神之力所使出的契约咒法。

霜雪之怒：借用冰之神的力量所使出的契约咒法。

爆炎之风：借用火炎魔神的力量所使出的契约咒法。

无之眼：夏露露独创，融合所有契约咒法的极限魔法

●依莎贝

◎角色简介

出生于魔女之镇--威洛，现年十七岁的半调子魔女。因继承精灵所畏惧的禁忌之力 " 六翼召灵阵"之特能，所以从小便被称作"被诅咒的孩子"...大陆历1900年，依莎贝于魔女修行途中，遇见了因为大地被破坏而枯瘦泛黄的世界树；看见了自己最喜欢的世界树爷爷竟变成如此模样，半调子魔女当场许下了拯救大地的承诺，这个接近不可能实现的诺言，她能实现吗？

⊙作战指南

所谓的半调子，就是无论什么都只会一半。不幸的，依莎贝的能力就是这样的情形……不过呢，由于她本身有着"飞行"的特殊能力，所以在游戏的进行里，只要善用此能力巧妙的避开无意义的争斗，还是有生存可能性的。而且，依莎贝的成长力极高，游戏进入了中盘



後，可是很有发展性的唷！

◎特技简介

残酷的恶运：召唤乌鸦来啄死敌人的奇怪特技。

大地之罚：由地之圣灵所赐与的精灵魔法。

奔流之怒：由水之圣灵所赐与的精灵魔法。

炽炎之裁：由火之圣灵所赐与的精灵魔法。

烈风之舞：由风之圣灵所赐与的精灵魔法。

六翼召灵阵：依莎贝所继承的诅咒之力，威力不明。

●法鲁

⊙角色简介

知识之神一拿利奇的独生女，在没有时间流动的海市蜃楼里长大，是个实龄16但人界年龄1600岁的女孩。个性天



真浪漫，活泼异常。而且由于从未见过世面，对于一般常识的认知上与普通人有着极大的不同。海市蜃楼事件后，为寻找杀害父亲的凶手而与朱里安结伴同行。拥有足以媲美知识之神的知识但常识严重不足的她，会有一番怎样的作为呢？

⊙作战指南

回复魔法堪称本游戏第一。不过，攻击力之弱也堪称本游戏第一...不过，由于防御力尚可，且特殊能力的性能相当突出，所以如果与攻击技巧众多的朱里安搭配得当，其综合的威力可是相当相当惊人的。而且，法鲁的成长力也颇高喔！！

⊙特技简介

圣女的祈祷：能回复精神力技巧。

诸神的祝福：以神之祝福回复生命力的技巧。

创世的神迹：同时回复精神力与生命力的特殊技巧。

圣灵的守护：以圣灵之力所形成的护壁守护自身。

●艾札克

⊙角色简介

冒险者世界，享有相当名气的另类冒险家，以华丽的神秘剑法与优雅的身形著称。年龄不明，不过，就外貌而言，应该是26岁上下。个性风流，对搭讪聊天有着超越剑术的天份……大陆历1900



年，受富豪一安得拉大公之托，前往保护他外出冒险的女儿，对于这看似简单的任务，艾札克当然是毫不犹豫的接下了。不过，这真只是个简单委托吗？

⊙作战指南

有着不愧为冒险者名人的强劲能力。与夏露露间的搭配，可谓完全的"全攻型"（指的是物理与魔法攻击皆无死



角之意）队伍。但，游戏初期由于夏露露并未完全成长，所以对于持久性的战斗就显得相当的不利了...，还是采用速攻战法击倒对手吧，这才是艾札克与夏露露的战斗风格！！

⊙特技简介

顺流：以顺流之姿增加本身防御力的武技。

逆流：以逆流体势增加本身攻击力的武技。

咒杀斩：借用冥界之力所使出的剑技。

无尽咒杀斩：艾札克所创，连续使出咒杀斩的超强剑技。

●琳儿

⊙角色简介

出现于迪约夏的武斗大会上，以黑马之姿窜起的武斗家。驱使着早已失传的"光之武技"称霸会场，一切如谜的17岁少女。渥尔夫事件后，为了寻回被夺走的英雄之盾而与拉克共同踏上追寻之旅。这两个可谓全迪约夏最强之人的



组合，真能如愿的夺回英雄之盾吗？？而少女谜样的过去又与这件事有何关联呢？

⊙作战指南

拥有几乎与拉克不分高低的卓越攻击能力，虽防御能力在实战中略嫌单薄，但足以媲美朱里安的超高敏捷度与攻防并重的诸多特技依然可弥补这些不足。好好的应用打工与各种道具来提升来尚嫌不足的各项能力，肯定会是个相当完美的角色唷！！

⊙特技简介

顺流：以顺流之姿增加本身防御力的武技。

逆流：以逆流体势增加本身攻击力的武技。

挑拨：挑拨敌人，令其防御力减半。

聚气：回复自身精神力的特技。

残光断：以斗气与光之术击杀敌人的光之武技。

灭天光翼舞：光之武技奥义，威力不明...。

武器、防具、道具说明

戒指：将魔导师的魔力幻化成冲击波的介质之物，当然了，很受女性魔法师的欢迎然。

单手剑：质轻，拥有相当锐利的剑身。可快速发动攻击为它的优点。

单刃剑：冒险者必备武器，最大的特点就是没什么特殊用途。

双手剑：拥有巨大的剑身，虽质量较重，但拥有超乎想像的破坏力。

斩雷之剑：由泛雷石所铸造的传说之剑，不过早已失去了下落。

战神之刃：传说中，战神斐加勒斯的爱剑。以剑身泛著淡淡蓝闻名。

盖亚之剑：盖亚女神赐给英雄科尔法的神剑，拥有着不可思议的神力。

魔导戒指：最最基本的魔力戒指，魔法学院入学即赠的物品。

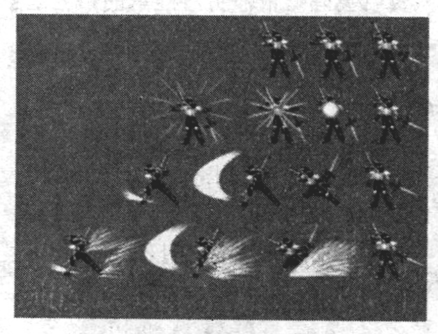
黄泉之戒：传说中的吟游诗人贝雷卡由黄泉中所带出的戒指，效果不明。

圣十字之剑：光之教派所赐福的十字型长剑，以具有神圣属性的攻击闻名。

手环：魔女一族的独特武器，与戒指相同，能将魔力直接转换为冲击波。

拳套：东方世界传入的神秘武器，唯有搭配所谓的武术，才能发挥强大的攻击效果。

月牙：打击部份全由白银所制成，会发出像似月牙一般的残影。



神怒：融入了爆炎魔法于其中。攻击时，会发出犹如神怒的暴风。

非天：融入了炽炎魔法，搭配上拳术，攻击将犹如炎之舞般的华丽。

琥珀之轮：环身由琥珀所制成，装饰价值大于实用价值。

命运的契约：古代诸多贤者代代传下的魔导之环，蓄集相当惊人的魔力。

头盔：冒险者所必备的防具，保护生命的最基本装备。

轻盔甲：专为女性冒险者所设计的轻型盔甲，防御力稍稍差了点。

青铜之盔：顾名思意，由青铜所制成的盔甲。除了重，还是重。

白银之盔：白银制成的盔甲，具有防御魔法攻击的特殊效用。

奥迪赛之盔：奥迪赛镇特产的盔甲，防御力远高于同锻值的防具。

银之甲胄：由白银制成，具有防御魔法的特殊功用。

诽红之盔：染有火龙血的红色甲胄，相传具有巨龙般的防御力量。

盖亚之甲胄：同样是由盖亚神所赐之盔，有不可思议的魔力环绕周围。

龙王之爪：飞翔于青空中的飞龙王幻化后所留下的爪子。有不可思议的力量。

魔王之斗蓬：传言中，魔王使用过的斗蓬。能大大的提高装备者的魔法防御能力。

希利斯之羽：风之大精灵希利斯的透明羽毛，有"先制攻击"的效能。

女神之吻：受治愈女神所祝福的戒指，有每回合回复生命力的神奇特效。

暴发户之帽：传言中，受过财富之神祝福的帽子。有召集财运的不思议能力。

大蒜：死神裘卡最讨厌的东西....

迷途之羽：可传送至记忆中任何城镇的魔法羽毛，冒险者必备！！

英雄之妆：应用神奇的化妆技巧将使用者装扮的如英雄一般，可提高善恶度。

世界树之叶：汇集世上所有能量的世界树之叶子，能同时回复生命力与精神力。

大型宣传板：可填上自己姓名的超大宣传版，它将提升你的知名度喔！！

制序之沙漏：传说中能让使用者的时间到转一次的幻之秘宝，您能寻获它吗？？

克罗托密药：具有几近让人起死回生



效用的超级回复药品，非售品。

灵气酒百年版：存放了百年之久的神奇药酒，能瞬间回复使用者的精神力。

游戏攻关难点提示



幻想武具拿法：先行接下宠物迷走的任务，到尼西路山可得到霸者之书和命运的契约。也顺便完成任务。接着去北方的冰原有地之神殿往右边走换了两个场景，在第二个场景走到中间的地方会有冰女出现，选择下面那一项可拿到霸者之剑。接着到西方的火山右边的洞窟往宝箱的方向会遇到火龙，打败它可拿到霸者之盾。接着到东南方传送的石柱群来回传送遇到天使选择等她起来可拿到霸者之盔。尔后到安莉娜达港外的幽灵船走到最里面幻想武具就到手了(顺序可掉换，但霸者之书要先拿)。

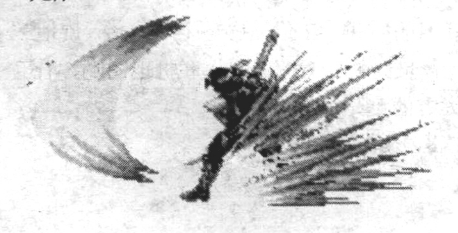
笔者认为的重要道具： 飞翔之羽毛(南方海贼马修的洞窟)；女神之吻、妖精之语、暴发户之帽、贤者之石(同飞翔之羽毛)、制序之沙漏分别在海市蜃楼完成不死鸟事件的任务和迷雾森林，有些可以在欧鲁索港买到。盖亚甲胄在拿霸者之盾的地方；诽红之盔、奥迪赛之盔最好的方法就是跟裘卡抽取；诸神的拳套-跟在圣拉堤旁的高山老人讲话即可。

部分任务解说：宠物迷走

1、往尼西路山就可遇到

2、墓园守护，等级约到10~15以上再去打；

3、火药工程，不要去(没钱拿还倒贴500元)；



4、考古学家的委托，往一去不回的沙漠，往中间去就可拿到(不只一个场景)；

5、生物学家的委托，迷雾森林里，随便走就可到；

6、魔法屋的委托，四个改感情魔石依序拿法：

微笑	在南南西方的小岛
哭泣	东南方小岛
哀愁	北方冰原
愤怒	奥迪赛旁的洞窟

疑难杂症药方

为什么我玩游戏时显示的字体全是乱码？

你需要使用南极星、Magic Win这类的内码转换工具。运行本期光盘A碟上的\Tools\magic110.exe文件就可安装Magic Win98。

为什么安装游戏后第二次再放入光盘时，游戏又提示要安装？

如果你已经安装过游戏，只需按“放弃”按钮就可以了。

拉克与夏露露的剧情事件在哪儿发生的？找都找不到！！

这……这是秘密耶……，算了，就透露一点吧！！拉克在开头後前往海尼鲁地底遗迹……第241回合~300回合时前往兰德尔港……然后，带著琳儿前往圣拉提吧！！夏露露则是在蕾依莎事件後前往尼西路山，在241回合~300回合时，前往北方的费加斯王国，然后，在301回合~360回合时就到普罗特神殿去吧！！

朱里安在接受蕾依莎道别后，不知道应该去哪儿找她！！

在第301回合~365回合时，到蕾依莎的故乡去吧！！

为什么我进入“冒险大陆”时，只有音乐而没有画面？？

可能是你之前所安装的Direct X版本过旧所致。请安装“冒险大陆”中所附送之Direct X。除此之外，也有可能是WIN 95装置管理员中，显卡的设定发生错误所致。有关这一个问题，烦请寻求为你安装WIN 95的电脑公司帮您解决。

为什么我的电脑明明是Pentium级，但执行“冒险大陆”时的速度会如此缓慢呢？？

有可能是你的光盘驱动器速度过慢或是您的显卡过于老旧的缘故(如ET4000 等等)。如果是光盘驱动器过慢的问题，还是选择“完全安装”吧。不过，如果是因为显卡过于老旧，那还是麻烦你重新购买一块新的显卡吧。

为什么有些事件在经过一定的时间后就无缘无故的消失了！？

嘿嘿，因为那些事件都有它的委托时限喔。而且，请不要忘了除你以外还有电脑所操作的角色在与你竞争喔。

我的配备合乎需求但为什么还是无法执行“冒险大陆”呢？？

可能是未安装DirectX所致。请于进行“冒险大陆”的安装之时，执行Direct X的安装。

为什么执行“冒险大陆”的途中，会突然被强制退回WIN 95画面？？

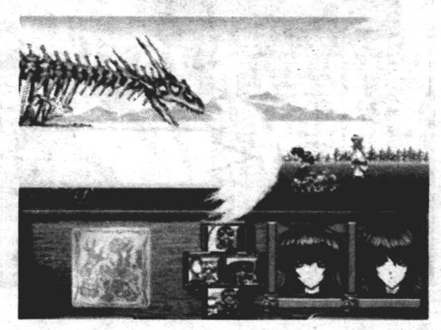
可能是你未将屏幕保护模式关掉所致。也有可能是你已经没有可供WIN 95制作交换文件的硬盘空间。请腾出约50M的硬盘空间试试看吧。

战斗中，为什么有时候选择“使用特技”会开启道具视窗呢？？

这是因为你VP《精神力》不足的缘故。开启的道具视窗是为了选取补充VP用道具的方便。如果没有补充VP用的道具，就选EXIT吧。

到底什么是Direct X?

Driect X是Micro SOFT公司专为WIN95系统设计的驱动程序，它可使电脑游戏在WIN 95系统进行时，更加流畅与顺利，而“冒险大陆”就是使用Direct X技术所开发。所以在进行本游戏之前，您必须先确认您的Win95系统是否安装Direct X(若您的Win 95系统内目前仍未安装Direct X，请使用本游戏内附之Direct X安装功能进行安装)。



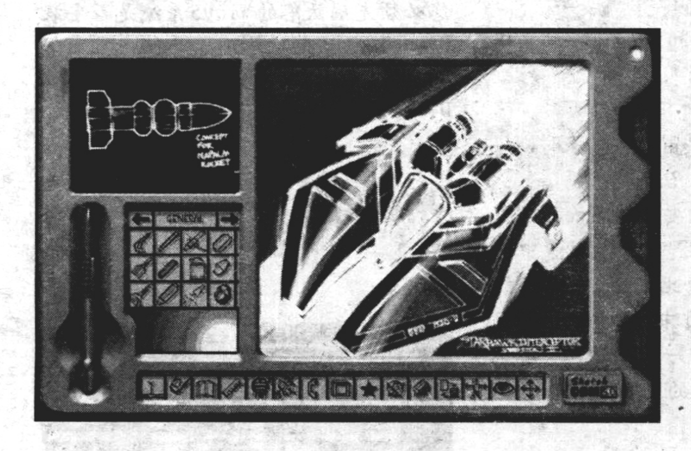


天旋地转III DESCENT3

天旋地转3 descent3　游戏类型：3D射击类游戏　发售日期：1999年初
制作公司：Ooutrage Entertainment　发行公司：Ooutrage Entertainment

Outrage公司(www.outrage.com)在推出的《天旋地转》系列一、二集后，独特的可玩性使得《天旋地转》系列在3D射击类游戏中占据了一席之地。人如其名，游戏名《天旋地转》，所以一般的玩家在全360度的视角高速旋转之后，通通感觉到头晕目旋，再加上游戏本身的操作方式也很繁杂，所以也还不被大众玩家所接受，这也就是事实。因此，Outrage公司声称，将用《天旋地转3》让玩家彻底适应游戏的环境，去感受游戏为玩家带来的无穷游戏乐趣，真的是这样吗？玩过本期《游戏世界》为大家收录的《天旋地转3》试玩版之后，你自己会得出一个结论的。不过在此之前，还是来听听笔者是怎么看的吧。

《天旋地转3》全面支持D3D、OpenGL、Glide3三种贴图模式，所以游戏画面就不用多说什么了，只要你有一块能支持前面任何一种贴图模式的显卡都能被游戏华丽的画面给震撼！不过，单指游戏画面而言唯一遗憾的是，该游戏还是没有逃出Quakt Too游戏那样的误区，整个游戏里的光线灰暗，同时游戏场景就像是在一座地下迷宫里作战，久了之后，玩家会对单调灰暗的游戏场景心生厌烦，也是必然的了。作为了一款3D射击类游戏，《天旋地转3》同样保证了流畅的贴图速度，并不需要多好的显卡就能让玩家在游戏的世界里行动如飞。



不过，要成为一款不错的游戏，单凭优质的游戏画面还远远不够，游戏的可操作性也将是玩家作出考核评分的重要标准之一。说到游戏的操作性，如果玩家不花上几个小时去熟悉并且练习游戏中的各种控制键，可能玩不了多久就要“Load Game”一次。只有当你熟悉了控制键之后，你才能感受到紧张刺激的游戏乐趣。在狭窄的地下通道里，多如牛毛的敌人向你频频射来无情的炮火，你必须保持头脑的绝对清醒，控制好你的战机，迎头痛击那些围攻你的敌人。请记住，一但战斗开始，就不能再用雷达来辨认敌人的方位，因为战机没有该功能。必须用你的第三只眼，在三维的空间里迅速找出敌人的位置，准确开火，才能让敌人因你的神威而胆寒！



《天旋地转3》里，玩家的战机拥有加速的功能，所以，当歼灭了敌人之后，还可以试试用战机在狭窄的通道里高速飞行，感受一下赛车远不能带给你的终极速度。高度紧张之后，还可以试试《天旋地转3》带来的轻松愉快的小插曲。

很不错的是，这次Outrage公司提供的《天旋地转3》试玩版除了开放一个任务关卡，同时也开放多人联机功能，支持IPX内部局域网，与支持Modem点对点双人对决，还支持TCP/IPX的国际互联网的模式，让你能够与全球的《天旋地转3》爱好者一起，较量高低。有两张多人联机地图哟，看来Outrage还算蛮大方的嘛！

光盘路径：\demo\d3demo.exe





在整个游戏世界里，有四大系列的游戏可以说是整个游戏界里最为经典、最具游戏特殊文化历史的了，它们就是Origin公司的《创世纪》系列、Westwood公司的《黑暗王座》系列和《凯兰蒂亚传奇》系列、Sierra公司的《国王密使》系列。好了，今天要向大家介绍的游戏新作呢就是这个Sierra公司的宏伟大作《国王密使》第八集《永恒的面具》(King's Quest:Mask of Eternity)。

在大家高呼着《国王密使》回来了的同时，都无不惊喜地发现《国王密使Ⅷ：永恒的面具》已经放弃了原本令大家如疾如醉的2D精美卡通游戏风格，而采用如今流行的3D来制作整部游戏，并且在原本丰富的谜题内容的基础上，再加入了大量的动作成份，带领着《国王密使Ⅷ：永恒的面具》向前走了一大步。当然了，这种做法是否还能得到《国王密使》迷们的支持呢？这就得在该游戏正式上市之后才能得知了。

《国王密使》系列最令人交口称道的内容就是游戏本身那已经发展成为的一种文化，对于每集讲述的发生在Daventry王国的故事，玩家们无不记忆犹新，津津乐道。《国王密使Ⅷ：永恒的面具》的故事虽然不再是接着第七集的故事展开，但是同样发生在这个王国里，唯一不同的是，以前每集游戏故事都是发生在或国王、或公主、或王子、或王后等这样的皇室成员身上，第八集呢，游戏将只扮演一位王国里最平凡的国民柯罗(Connor)。

游戏故事是这样开始的。在Daventry王国有一样名为“永恒的面具”的宝物，它拥有相当强大的魔法力量，世世时时守护着Daventry王国，也是上天诸神赏赐给这个勤劳善良的王国的物品。这个面具被供奉在王国中心的“日之神殿”里，由一群守护者日夜看守着。可是有一天在众多的守护者中有一位起了私心，他妄想得到面具，利用它赋有的强大魔力统治世界，于是他在一个漆黑的黑晚，趁无人之际向面具伸出了贪婪的手，可是正当他的手碰到面具时，面具爆炸了，并分成了五个碎片飞射到世界的五个不同的国度，而其中一个就落在柯罗家附近的郊外。可怕的事情发生了，面具碎裂之后Daventry王国也就失去了长久以来的魔力守护，整个王国的生物都被变成了石头，柯罗因为拥有一块面具所以没有受到影响，在另一个只被变成半身石头的魔法师的指引，决心踏上征程，收集齐五块碎片，将面具拼完整，拯救所有被变成石头的国民。游戏也就从这里开始了……

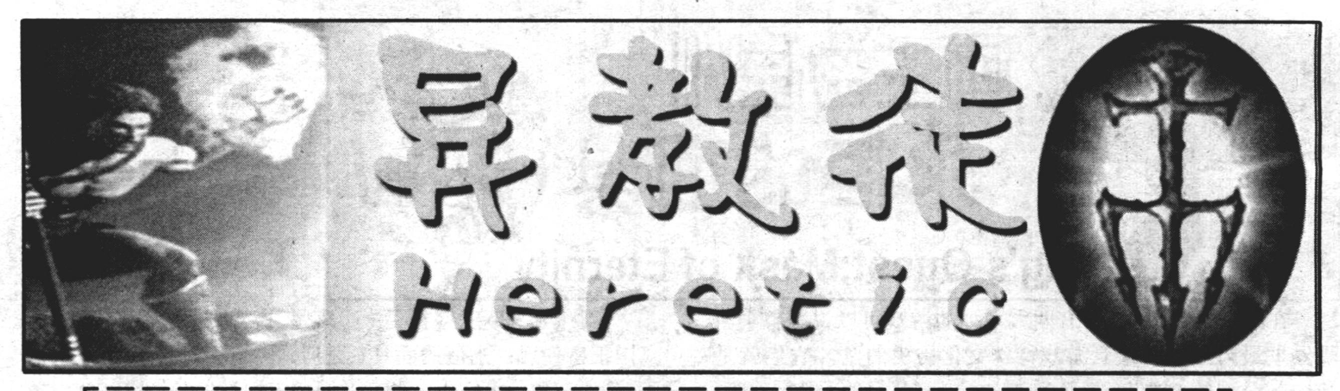
对于那些玩过《神话：堕落之神》的玩家来说，在玩过《国王密使Ⅷ：永恒的面具》之后，应该会对其3D引擎留下深刻的印象。事实上，当笔者操控着柯罗四处闯荡、翻山越岭时，仿佛看到了《神话：堕落之神》的“地面”版。游戏里，玩家可以用像《古墓丽影》那样的第三人称视角来进行游戏，也可以在游戏中按下F2键从而切换到第一人称视角，就如同《雷神之槌》一样，并且只要按住鼠标的右键不放，还可以随心所欲地进行360度视角旋转，调整各种玩家最能适合的游戏角度，这一设定对所有的冒险解谜类游戏来说，无不是一大创举与革新！

《国王密使Ⅷ》里的敌人总数超过三十多种，全是Sierra公司的美工们精心设计而成的，这些敌人的人工智能相当高并且花招不断。比如说，当你们正面相遇时，他们会先躲起来，然后再从你的背后出现，或者利用各种地型出其不意地攻击你，同时他们还拥有各种不同的魔法，包括隐身术在内，所以游戏中的敌人会令手忙脚乱，也是很正常的事。至于游戏里的音乐效果可能是游戏中最令人回味无穷的部分了。游戏中所有的音乐都由Sierra请专业的交响乐团演奏，现场录制再用电子音源器后期合成的，所以玩家在游戏中完成可以感受到游戏音乐渗　透出的雄壮气势。

作为一款冒险解谜类游戏，那么游戏里各种刁难复杂的谜题自然是少不了的，游戏中玩家必须充分利用可以获得的各种器具来完成不同的任务，并且每一个任务都会有几种不同的方式来完成。同时，由于游戏为玩家开放了人物各种动作，如走、跑、跳、拿取、推、拉等，所以你将要完成的任务和谜题绝不再是动动鼠标点一下目标就能完成的，玩家必须自己亲自动作，一个动作一个动作地去完成，就像真正是你在游戏世界里畅游冒险一样。那种感觉是很真实的！

《国王密使Ⅷ》正为游戏界的冒险解谜类带来新的创意理念，作为一款享有盛名的经典之作，你能不玩一玩吗？可能当各位看到本文时，说不定已经能买到这款游戏了，所以，你一定不要错过哟！

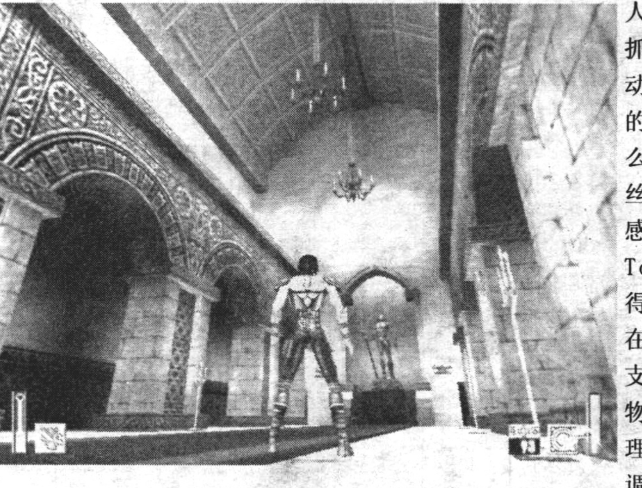
游戏类型：冒险解谜
发售日期：1998年十二月初
制作公司：Sierra On-line
发行公司：Sierra On-line
光盘路径：\demo\maskdemo.exe



游戏类型：3D射击类　发售日期：1998年十二月初　制作公司：Raven Software　发行公司：Activision

Raven Software公司的《异教徒2》可能已经让玩家们等得太久了，早在Quake Too类游戏的早期，《异教徒》的美名就已经与id公司的《雷神之槌》并驾齐驱了。从那时起，事隔两年，《异教徒2》重新回到了玩家面前，它将是怎样的呢？本期《游戏世界》第四期光盘里就为玩家提供了它的试玩版本，请你先睹这个与你所熟悉的Quake Too游戏截然不同的游戏一《异教徒2》，感受它那独特的游戏魅力。

《异教徒2》的故事情节是接着前一集延续开来的，玩家将再会柯维斯(Corvus)的这位拥有一身好功夫和强大魔法能量的英雄。在上一集里，柯维斯打败了邪恶的D'Sparil后，带着胜利的战果回到了他的家乡，然而命运之神再次向这位英雄发志了挑战。当柯维斯回到家乡后，他发现这里流行着一种可怕的神秘传染性病毒，并且这种恐怕的病毒还在以一种难以想像的速度向周边其他更多的国家迅速蔓延开去。我们的英雄也感染了这种病毒，生命受到了严重的威胁，好在他“功力深厚”还能顶住一阵，于是他希望能利用自己生命结束之前的这段时间找到可以清除病毒的药方。时间已经不多！你必须出发了……



这是一个只有魔法师存在的Quake Too游戏世界。在游戏中，你不会看到任何一种机械武器，只有各种魔法卷轴、魔法弓箭和魔法师专用的魔法杖。在当前Direct 3D、OpenGL、Glide3这些优秀3D贴图引擎的支持之下，玩家只需要拥有任何一种带有3D功能的显卡就能欣赏到《异教徒2》带来的绚丽魔法效果。游戏中最为壮观的是当玩家拥有“凤凰弓箭”之后，可以看到一只漂亮潇洒的不死火凤凰从玩家手里持着的弓中飞出，直向敌人激射而去，那股气势好像就是要将敌人完全吞噬在火凤凰的烈焰之中。千万不要以为，游戏里只有一些终极魔法才有华丽的攻击效果哟，就算是最简单最低级的魔法弓箭发射出去后，同样会让你明白什么叫做魔法效果，了解“魔法杀人雨”的真正恐怖意义。

优秀的游戏画面是《异教徒2》值得骄傲的地方，但它绝对不是唯一的！《异教徒2》里各个场景的3D模件都制作得精致且细腻，游戏中人物那平滑自然的动作无不看出Raven Software在这方面的过人功底。不论是人物举起弓发射出一枚枚魔法快箭，还是人物挥手弹指施展魔法，或者是人物的跑、跳、蹲、扑、抓、攀、爬、平移等肢体动作，甚至人物最基本的举手投足都显得是那么的自然随和，没有一丝3D人物惯有的僵硬感，这方面是众多Quake Too类游戏里模拟仿真得较好的一个了。并且，在优秀图形引擎的强力支持下，游戏中各种3D物件的多边形的平滑处理、即时光影的明暗协调、背景与前景的对比、3D物件与2D图片的三次过度以及3D物件的雾化、透视效果等等，都纷纷说明Raven Software的《异教徒2》绝不仅仅只是让游戏拥有美丽的外表，他们同样让游戏拥有真实的内在，由此可想而之，Raven是有着多么大的自信来制作在他们眼中的《异教徒2》。

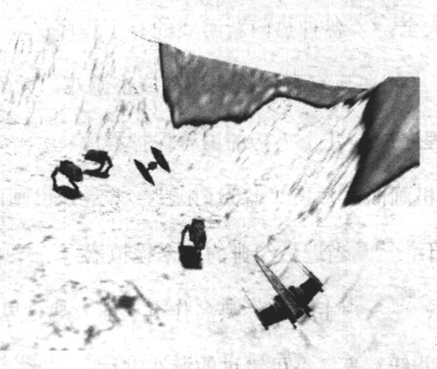
作为一个Quake Too类游戏，笔者不得不说《异教徒2》已经是第二个走出传统的游戏。在此这前，国内外玩家无不对《虚幻》这个游戏中的解谜成份称赞有加，可能正如老话“英雄所见略同”一样，就在《虚幻》之后，Raven Software的《异教徒2》也走出了这一步，为Quake Too游戏加入了大量的冒险解谜内容。从此，只是孔武有力的玩家已经不能再在游戏里生存了，你必须还得有一个绝对聪明的大脑、一双灵巧的手，一颗镇定的心，这样才能去解决游戏公司为你安排的种种谜题。游戏中，玩家将在城市、峡谷、危机四伏的矿坑、废墟、地下城堡，以及异国之者进行探险。

光盘路径：\demo\h2_demo_us.exe



STAR WARS 星球大战之鬼虎神兵
ROGUE SQUADRON 3D
谱写银河英雄史诗

相信任何一个人都记得空前绝后的科幻经典--《星球大战》吧！那么你玩过多少以星球大战为题材的游戏呢？回想一下，《星球大战之F-Wing》、《星球大战之X-Wing》、《星球大战之钛战机》、《星球大战之绝地大反攻》系列、《星球大战之影子帝国》、《星球大战之绝地武士》等，可能在这里笔者还没有陈列完卢卡斯(LucasArts)出过的星球大战系列游戏。卢卡斯公司拍摄的《星球大战》可以说是科幻电影史上的传奇，同样，卢卡斯公司的《星球大战》系列游戏同样是电脑游戏界里飞行射击类游戏的唯一传奇。今天，卢卡斯公司再次在年终时节，向全球电脑游戏玩家带来了《星球大战》新的传奇--《鬼虎神兵》(Star Wars Rogue Squadron 3D)，它将把玩家带到来遥远的未来，再次扮演天行者路克(Luke)与万恶的帝国军展开新的一场生死之战，谱写银河英雄史诗！



整部《鬼虎神兵》里，请记住你扮演的是起义军里最佳的飞行员(Best of Best)--路克，带领着鬼虎神兵中队去完成十六个充满危险的任务，之前已经有着无数的盟军英雄为之牺牲了，你是起义军的唯一希望，银河系的和平就掌握在你的手里！如果你早已经是一个《星球大战》玩家，那么当你进入游戏之后，会发现游戏里的战机控制键是那么的熟悉。就算你是刚加入到《星球大战》游戏世界里的英雄，也不用着急，因为卢卡斯公司的游戏向来在控制键方面就是以简单、易上手为特点的。

方向键或者小键盘上的4、6、2、8键，再或者[J]、[L]、[K]、[I]键是控制战斗机飞行方向

[Ctrl] 开火

[Alt] 发射导弹

[W] 加速飞行

[S] 空中刹车，或者将速度放到最慢

[A] 左刹车

[D] 左刹车

[E] 让玩家架驶的战机360滚动，但如果玩家架驶的是该V-Wing，则功能无效。

[F] X-Wing的专用功能，加速飞行模式

[X] 选择激光发射的功率。

[Z] 摄影机视角

[ ] 在几种视角模式下进行切换

[F12] 抓图

[End] 观看战机后面

[Home] 观看战机前面

[Escape] 暂定游戏，进入游戏设置选项

[Delete] 观看战机左面

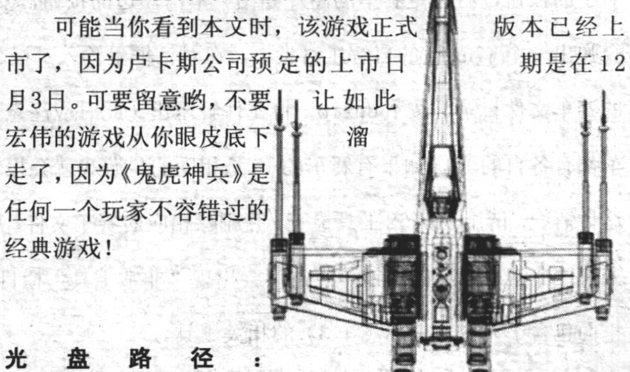
[F1 - F8] 战机视角模式的切换

[Page Down] 观看战机右面

想必哼着《星球大战》那首熟悉得不能再熟悉的主题曲，架驶着X-Wing战机的感觉很奇妙的吧！《鬼虎神兵》允许玩家自由选择要架驶的机种，从F-Wing、T-Wing、Y-Wing到X-Wing、V-Wing、以及那艘无敌战舰，不过遗憾的是，在本次光盘提供的试玩版里，玩家只有唯一的选择：X-Wing。

不要以为3D引擎做得好的游戏只有《虚幻》(Unreal)，当你看到《鬼虎神兵》的3D游戏画面后，你会觉得卢卡斯不愧是电脑视频制作的老大哥，电影蒙太奇手法无不表现得淋漓尽致。单从试玩版里提供的第一关"沙漠保卫战"看到的那样，不论是光影、烟火效果、3D视角效果，都是一流的，特别是当激光射到黄沙上时，甚至可以看到被强力光线激起的一缕青烟，飘扬在风中。同样的，如果你的战机超低空贴着地面飞行时，战机强烈的气流卷起黄沙，令你不由自主地去称赞卢卡斯过硬的3D引擎技术。在这里，"黄沙卷起千层浪"的诗情意境将得到充分的体现。

可能当你看到本文时，该游戏正式版本已经上市了，因为卢卡斯公司预定的上市日期是在12月3日。可要留意哟，不要让如此宏伟的游戏从你眼皮底下溜走了，因为《鬼虎神兵》是任何一个玩家不容错过的经典游戏！



光盘路径：\demo\roguedemo.exe

《游戏世界第四期》光盘介绍

当一九九九年的钟声即将敲响整个神州大地,《游戏世界第四期》光盘也在新年之际和朋友们见面了! 经过了长达三个月的开发,《游戏世界第四期》以崭新的面貌出现在大家面前! 在这期光盘中，您将发现在运行界面上，比第三期又有了一个质的飞跃! 主界面变成了全动画模式，其它栏目表现也更加活泼。当然，光盘的最主要目的是让大家能玩上最好的游戏，试用最好的游戏软件，得到最新的游戏开发状况! 有许多读者来信反映说上期光盘实用性较低，所以本期在光盘的实用性上下了很大的工夫。现在，请听小编一一介绍光盘的内容以及使用方法。

本期光盘共分十个大栏目

极品飞车3特区： 备有各款新增的名车以及各种《极品飞车3》的修改工具；

玩家必备工具： 各种游戏周边软件，如Direct X6.0，Game Commander等工具；

游戏修改工具： 针对个别游戏的游戏修改工具；

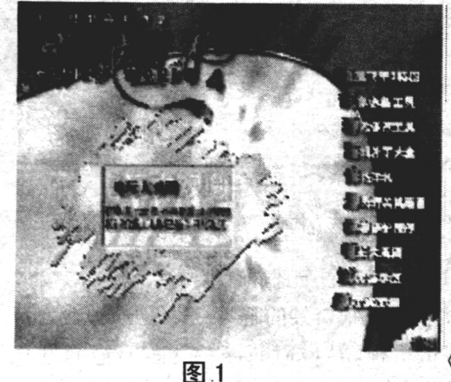


图1

游戏补丁大全： 各种热门新游戏的补丁程序；

修炼手札： 玩家自编游戏工具或小游戏，并附带源程序；

屏幕保护程序： 几个小巧的屏幕保护程序；

游戏开关机画面： 替换“蓝天白云”，丰富开机画面；

电玩大观园： 当近最经典的数个模拟器；

游戏试玩区： 卢卡斯的经典名作《星球大战之鬼虎神兵》；西山居的《朝鲜战争——喋血三八线》等你不可错过的游戏试玩；

游戏桌布集： 三类精美的游戏桌布，共记四十四张；

使 用 指 南

首先运行光盘后，程序将改变你的显示分辨率为640×480×16位色，然后将出现《游戏世界第四期》的界面，这时只需要按一下鼠标左键，界面将消失，紧接着本期光盘的动画开始播放，你可以按下任意键跳过观看动画! 主界面就出现在眼前(图1)，主界面因要调入许多资源到内存，有可能将延迟2至4秒。主界面右方是本期光盘的十大栏目，点击任意一个栏目，屏幕中间会出现该栏目的简单介绍，右下角是退出键。

极品飞车3特区(图2)：首先看到的是屏幕左方有一排写着赛车名字的按钮，右边是赛车的图片介绍。单击左边的按钮，安装赛车，会弹出一个Winzip的自解压对话框，在对话框里输入《极品飞车3》的赛车文件目录，按下Unzip，将文件解压出。此时应注意，每辆赛车都有各自的ID，如果有赛车的ID是相同的，游戏就会报错，出现这种情况，请用vivW32工具检查，并删除相应的赛车文件。屏幕右上方有“非常工具”的按钮，点击后会出现“非常工具”栏目（图3)，里面包含了九个《极品飞车3》的相关工具。

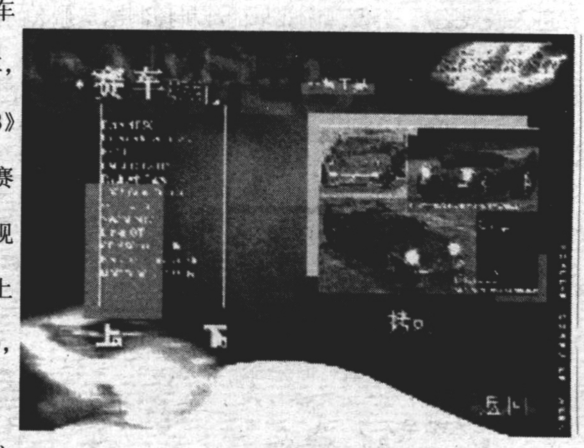


图2

玩家必备工具（图4)：该栏目内共有二十六个游戏相关工具，这


图3

些工个软件使用都较复杂。其中UltraEdit6.0是一个非常棒的二进制文件修改工具，具有查找、替换等功能！是修改游戏存盘文件的最佳工具，类似于DOS下的PCtools，只不过功能强多了。还有就是Hex Workshop，一个十六进制文件修改工具，本身带有许多十六进制的工具，也是修改二进制游戏存盘文件的最佳工具之一。另外Direct X 6.0与UnInstall Direct X0.9我们也收录在光盘内！安装这些工具非常简单，按右方标有软件名称的按钮，就可进行安装。

游戏修改工具（图5）：里面放的都是一些专门针对某一个游戏而编制的修改器，如《上帝也疯狂3》的修改器，它可让游戏中的女巫学会所有的魔法并拥有无限的魔力！用两种超级魔法去对付敌人，不到两分钟，敌人就被全歼。针对《Lode Runner2》的修改器，可让你在游戏中拥有无限的生命，而且那令人讨厌时间限定，也会被定住。这些工具使用都非常简便，将修改器解压到相应的游戏安装目录下，从修改器的选项或按钮中运行游戏，然后按下修改器定义的热键来修改游戏内存里的数据；或先运行游戏，然后按下ALT+TAB组合键切换到Windows桌面，再运行游戏修改器，从游戏修改器中选择热键，再返回游戏，在游戏中按下热键，修改游戏内存数据！

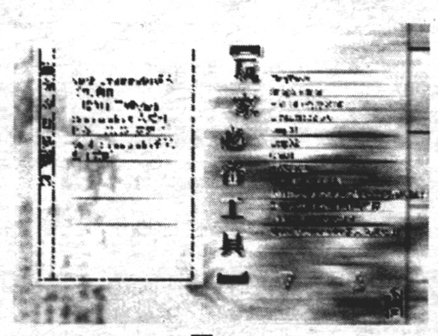
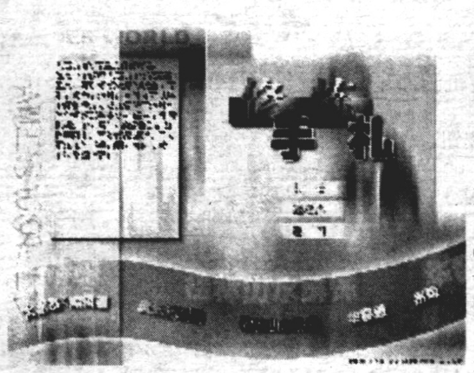

图4


图5

游戏补丁大全（图6）：收集了最近热门游戏的补丁程序，这些补丁有的是增强游戏功能，有的是消除游戏Bug，有的是增加游戏娱乐性的……总数其有三十个，单击一下屏墓右边你想安装游戏的按钮，就可进行安装。

修炼手札（图7）：收录了五位玩家对游戏修改以及游戏制作的一些小程序，有《大富翁四》的存盘文件编辑器以及源代码（使用的是VB5.0）；《风云》的存盘文件修改器；《对战俄罗斯》和《拼版》的源程序等！这些源程序对那些喜欢修改游戏，但不知怎样下手的朋友们很有帮助！如图8所示，屏幕的下方是就是五位玩家编写的软件，屏幕左边是有简短的文字介绍，右方的按钮分别表示安装游戏软件、拷贝该软件的源程序及退出。

图7


图8

屏幕保护程序（图9）：该栏目有六个屏幕保护程序，其中包含两个可以玩的游戏屏幕保护程序。而kinemorphic是一个非常艳丽的OpenGL屏幕保护程序，想要使用它，你的电脑必须配备一块3D加速卡（2D卡的效果非常差），Light Speed是一款群星飞舞的屏幕保护程序，其中星星的数量远远超过了Win95的“星空”，而且具有许多变化，你可以在它的设置中改变星群的

运动方式。

电玩大观园（图10）：向你展示当今最最酷的几款模拟器。屏幕上端有PS、Arc、FC、SFC四个按钮，它们分别代表四种不同类型的电玩。PS代表SONY公司的Play Station；Arc代表街机；FC代表任天堂；SFC代表超任。其中PS模拟器中的大哥PsEmuPro，是在所有Ps模拟器中效果最酷的一个，它可以让你在电脑上流畅的玩PS游戏，如《铁拳2》、《刀魂》等，并支持键盘和摇杆，多种显卡及声卡（注意：该模拟器对机器的配置要求非常高，只有PⅡ400加Voodoo2才能让它上面的游戏完全流畅的运行）。Arc中模拟效果最好的是Callus，不但效果清晰，而且有声音，其次是NeoRage，模拟Neo Geo的动作类游戏是最好的。单击左方的模拟器名称或其工具名就可进行安装。

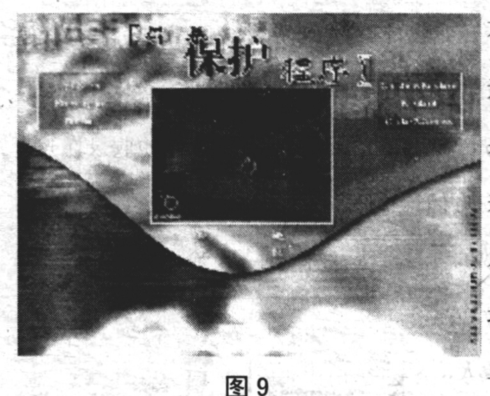


图9

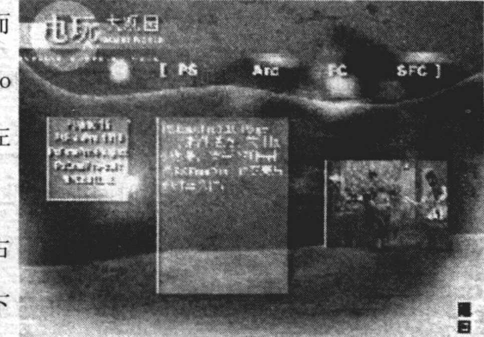


图10

试玩演示区：该栏目共分为三部分，一为游戏试玩区（图11），位于屏幕右上方，共有八个游戏的试玩版，你一次可看到三个游戏试玩的图片按钮，按向下的按钮可看到其它Demo。试玩区内有《朝鲜战争》，《未来警察》，《魔法门英雄无敌3》等游戏，单击相应的图片按钮就可以进行安装游戏。二为游戏动画欣赏区（图12），位于屏幕左下方，共有五个动画欣赏。如《最终幻想Ⅷ》、《Hab-12》等，单击相应的图片按钮后会出现一个显示屏，里面将播放你选择的动画。第三部分为联众网络游戏，它位于游戏欣赏区的右方，单击它后会出现一个窗口，如（图13）。联众网络游戏世界包含三大部分，游戏大厅主模块、牌类游戏和棋类游戏。安装游戏之前，必须先安装游戏大厅的主模块，因为这是一套因特网上的消遣娱乐游戏，所以要想玩该游戏，你必须先具备上网的条件。

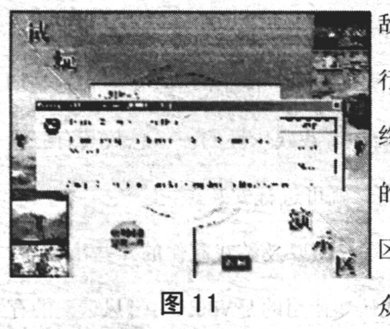


图11

图12

游戏桌面集（图14）：包含了三大类共四十四张游戏的精美桌面墙纸，其中1024×768格式的有二十张，800×600的有二十张，640×480的有四张。单击一下图片后，就会开始安装墙纸，单击向下的按钮可观看其它的墙纸。墙纸文件安装后将被拷贝到Windows目录下。

游戏开机画面：包含了10款游戏的开关机画面以及5款全屏动画的开关机画面。单击安装按钮，程序将会拷贝文件到你的电脑里。开机画面是位于C盘根目录的Logo.sys，结束与关机画面分别是位于您Windows目录下Logow.sys与Logos.sys文件。

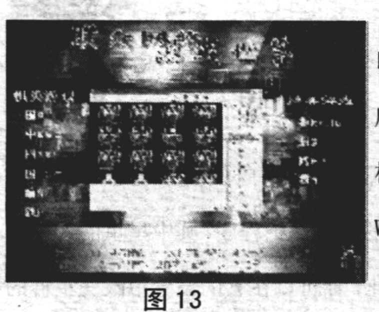


图13

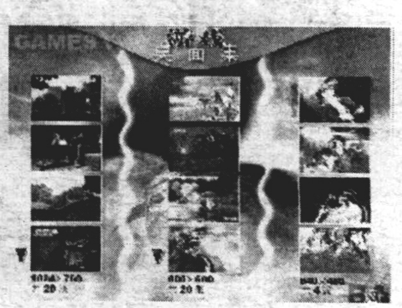
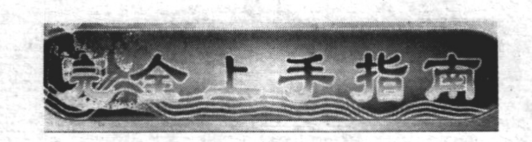


图14



《游戏世界第四期》目录介绍

极品飞车3特区

赛车

Ferrari F50
目录：\Nfs3\Cars\ff50.exe

Batmobile Vette ZR-1
目录：\Nfs3\Cars\Batmobile.exe

FF40
目录：\Nfs3\Cars\FF40.exe

Ferrari 512 TR
目录：\Nfs3\Cars\F512.exe

Redrock Racer
目录：\Nfs3\Cars\REDROC~2.exe

1976 Gran Torino
目录：\Nfs3\Cars\Torino.exe

General Lee
目录：\Nfs3\Cars\duke.exe

Vector M12
目录：\Nfs3\Cars\vm12.exe

Lister GT1
目录：\Nfs3\Cars\lgt1.exe

Sports Edition 550 Maranello
目录：\Nfs3\Cars\550Mmodi.exe

Ferrari 550 Maranello
目录：\Nfs3\Cars\550-01.exe

Mercedes CLK-GTR
目录：\Nfs3\Cars\clk01.exe

Lister Storm
目录：\Nfs3\Cars\lstr.exe

Zcar-zcar
目录：\Nfs3\Cars\zcar.exe

Vector Avtech WX-3
目录：\Nfs3\Cars\Awx3.exe

PursuitXJR-15
目录：\Nfs3\Cars\BMWM3.exe

PursuitXJR-15
目录：\Nfs3\Cars\clkr.exe

R42Pursuit
目录：\Nfs3\Cars\R42Pursuit.exe

S55532
目录：\Nfs3\Cars\S55532.exe

MACH 5
目录：\Nfs3\Cars\SrMach5.exe

SWRC32
目录：\Nfs3\Cars\SWRC32.exe

TigerClaw
目录：\Nfs3\Cars\TigerClaw.exe

Ferrari's 456M (EA)
目录：\Nfs3\Cars\Ea1.exe

Spectre R42 (EA)
目录：\Nfs3\Cars\Ea2.exe

工具

CARHACK

能让你不输入秘技而选择隐藏的十七辆赛车。将该包解压到NFS3的目录下运行CARHACK.BAT即可！
目录：\Nfs3\Editor\CARHACK.exe

COPHACK

能让你不输入秘技而选择隐藏的四辆警车。将该包解压到NFS3的目录下运行COPHACK.BAT即可！
目录：\Nfs3\Editor\COPHACK.exe

DASH8MB

能让你用Voodoo,voodooRush卡玩游戏时，调出车内的视窗角度。安装时需要将该工具解压到NFS3的3dsetup目录下，然后运行3dsetup，选择3Dfx卡的D3D模式，如选择Diamond Monster 3D II Accelerator [Direct3D]。按下OK。
目录：\Nfs3\Editor\DASH8MB.exe

Vivdecenc

ViV文件解压、压缩程序，他可将*.viv的NFS3赛车文件分解成数个文件，你可对分解出的文件进行修改，改变该赛车的外观以及属性，然后将分解的文件重新的压缩在一起，组合成另一辆赛车。
目录：\Nfs3\Editor\vivdecenc.exe

Fastcops

加快警车的速度。将该包解压的你的游戏所在目录，然后运行FASTCOPS.BAT。
目录：\Nfs3\Editor\fastcops

NFS3ALL

能让你没有获得任何冠军的情况下获得奖励车。将该包解压的NFS3目录，然后运行TRNCAR.EXE。
目录：\Nfs3\Editor\NFS3ALL.exe

nfs3patch

EA发布的一个关于3Dfx Voodoo Banshee的补丁。
目录：\Nfs3\Editor\nfs3patch.exe

VIVWIZ03

一个Window版本的ViV文件解压，压缩程序，修改*.VIV文件易如反掌。
目录：\Nfs3\Editor\VIVWIZ03.exe

CARTOOL

EA官方发布的赛车外型编辑器，可修改赛车的构架。需要3Dfx卡才能运行。
目录：\Nfs3\Editor\CARTOOL.exe

玩家必备工具

VooDooMovieV1.2

简介：一个3Dfx媒体播放器，它可以让你使用3Dfx的芯片功能来播放VCD。注意，它只支持Microsoft的媒体播放器，也就是说，安装了3Dfx媒体播放器后，当你使用Microsoft的媒体播放器时，

3Dfx的标志就会出现，3Dfx媒体播放器就替代了Microsoft媒体播放器。
目录：\Tools\vdmovs12.exe

3DMark 99 Lite
简介：一个3D加速卡的测试软件，它将使用游戏的方式来测试你的3D加速卡性能。3DMark99由两个部分所组成。第一部分运作12种测试，包括赛跑、射击、和亚象素精确度的测试，然后将为你提供一系列浅显易懂的测试结果。第二部分是提供的几个3D游戏的运行结果。

一定要认真阅读Readme文件，以便获取如何正确设置和如何将测试结果发到网址上的方法。

最低配置
Microsoft Windows 95 or 98
DirectX 6.0
DirectX 6.0 兼容的3D加速卡
Pentium 166MHz或更高
32 MB 内存
目录：\Tools\3dmark99.exe

Gamespy
简介：游戏探针，它是一个从你的电脑里搜寻需要Internet联网的游戏，然后从Internet上寻找支持该游戏的服务器，从而让你方便地进入Internet的联机游戏中。
目录 \Tools\gamespyinstaler205.exe

HS330B5
简介：最好的游戏截图软件，它可以让你轻松的从普通屏幕、支持D3D的游戏，使用3Dfx Voodoo、Voodoo Rush、Voodoo2显卡玩支持Glide游戏中截图，它不但有多种截图方式，如窗口类型截图、全屏截图、自定义范围截图等，还支持在游戏中每隔几秒自动截图。
目录：\Tools\HS330B5.exe

K95_159
简介：Kali在56个国家有600多个服务器，是Internet网上最大的游戏系统。支持你与网上其他用户共同玩游戏。Kali系统传输的质量高，提供目前最热门的多玩家游戏的在线游戏。Kali95目前支持Quake II，Quakeworld。该版本还添加了一个TCP玩家和，《绝地武士》等搜索工具栏按钮及菜单项目。Kali95的Demo实施15分钟的限制。另一方面，终生注册只需20美元，以后免费升级。
目录：\Tools\k95_159.exe

3Dfx MiniGL驱动程序
简介：它是一个专为支持3Dfx Open Gl优化的驱动程序，它让使用3Dfx OpenGL的游戏效果以及流畅度更好，特别对Quake、Quake 2、Hexen 2、Sin、Half-Life、Heretic 2做了特别的优化。安装3Dfx MiniGL，它会自动寻找电脑里可以被优化的游戏，按下Next，它将修改游戏使用的驱动程序。
目录：\Tools\MINIINST.exe

Direct X Control 2.0.8-
简介：Direct X的最新控制面版，它是一个系统工具。允许你使用ENABLE与DISABLE选项来开启与禁止 Direct3D, DirectDraw和DirectSound 硬件加速系统。注意，安装Direct X Control必须确定你的电脑里有VB5的运行库文件。
目录：\Tools\setupdcontrol.exe

GameCommander
简介：一个优秀的游戏前端程序，GameCommander 作为PC gamer 的多功能利用。操纵杆、键盘、方向盘完全能够被编入程序。此外，它还支持从一个接口校准你所有的游戏控制器并保存其效果。另外一个较为方便的功能使Gamecommander作为发射台从系统中的一个窗口启动所有的游戏。能从它使你的游戏运作变得更加简单。
目录：\Tools\gc_dv_e.exe

Microsoft Game Controller
简介：它是一个 Microsoft公司发布的一个创建、管理、定制游戏控制手柄的工具，只针对Microsoft出的游戏手柄。
目录：\Tools\SWGameEN.exe

Direct X6.0 Win95/Win97中文驱动程序
简介：许多游戏都需要它的支持，它为游戏的底层硬件驱动提供一个接口。
目录：\Tools\dx6chs.exe

Direct X6.0 Win98驱动程序
简介：许多游戏都需要它的支持，它为游戏的底层硬件驱动提供一个接口。
目录：\Tools\dx6core.exe

Uninstall Dirext X 0.9
简介：Direct X反安装程序，Direct x 6.0程序没有提供反安装程序，但一些游戏只能在Direct X5.0的环境下运行。安装Direct X5并不能将Direct X6.0覆盖，这时就需要先用该程序将Direct X6.0反安装，再安装Direct 5.0。注意Uninstall Dirext X 0.9安装后，只有在Windows的保护模式下运行才能将Direct X6.0反安装掉。
目录：\Tools\DxUn9.exe

Mech Commander多人连机地图
简介：增加了三幅Mech Commander多人连机地图，你必须安装了Mech Commander的光盘正式版才能安装这些地图。
目录：\Tools\mpaddon.exe

PingTools
简介：一个与Kail相似的工具，可自动检查电脑里安装的支持TCP/IP协议的游戏，并查询Internet上的服务器，可以让你方便的连到Internet的服务器上进行连机对战。
目录\Tools\PingTool23aInstaller.exe

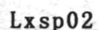
Shogo Editor
简介：Shogo游戏的关卡编辑器与模块编辑器，其中DEDIT编辑器是关卡编辑器，而ModelEdit是Model文件(.ABC)编辑器。使用比较复杂！
目录：\Tools\lt-tools.exe

Half-Life资源SDK
简介：Half-Life的资源SDK已经发布，它包含许多制作 Module的资源例子，你可以通过它来学会怎样创造Half-Life的新武器及新特性。
目录：\Tools\HLSDK.exe

UltraEdit 32 6.0
简介：Win95/98下的PCtools，修改存盘文件的最佳工具，功能强大，使用方便。
目录：\Tools\uedit32i.exe

Lxsp01
简介：一个游戏秘技包，包含了当前许多的英文游戏秘技，但以动作类游戏的秘技为主。
目录：\Tools\Lxsp01.exe





Lxsp02
简介：一个游戏秘技包，包含了当前许多的英文游戏秘技，但以动作类游戏的秘技为主。
目录：\Tools\Lxcb02.exe

Cheat
简介：一个巨大的游戏秘技包，包含了大约400个游戏的秘技。使用简便，该游戏秘技包有旧游戏与1998年所出的游戏秘技分开检索的功能。
目录：\Tools\cheat.exe

HW32v25
简介：一个功能非常齐全而又强大的16进制编辑器，包括了许多16进制的工具，可以让你轻松的修改2进制文件，是针对游戏存盘文件修改的最佳助手。
目录：\Tools\hw32v25.exe

Virtual Blocks 1.0
简介：一个小巧的造型建模的工具，它能让你用三种图形建模，能让你了解建模的一些知识。
目录：\Tools\VRTBLOKS.exe

Game Executor
简介：游戏执行者（也就是游戏世界第三期介绍过的游戏百宝箱），能方便的定制你的游戏执行前端操作，更改游戏前端程序的图标，让你轻轻松松地管理硬盘中的游戏！
目录：\Tools\gexecute.exe

Magic Win 98
简介：最好的内码转换显示工具，它可以自动检测当前操作系统的内码，允许GB码与Big5码同屏显示，(游戏世界B盘赠送的《冒险大陆》需要该工具显示Bgig5码)
文件所在目录:\Tools\MAGIC110.EXE

shogo 源代码
简介：对游戏编程有爱好的朋友千万不要错过！通过对 shogo 源代码的分析，你将学会很多有用的游戏编程技巧。
目录：\Tools\shog-src.exe

PS 动画播放器
简介：能让你在PC机上全屏播放PS游戏的动画！运行PSPlay，在File里选择Open，打开PS碟上扩展名为*.xas的文件，你就可以慢慢地欣赏了！
目录：\Tools\psxplayer.exe

游 戏 修 改 工 具

Barrage +2
简介：将文件解压到游戏目录运行。F11将冻结时间，F12键让你有无限的生命.
目录：\Trainer\CLSBARTN.exe

Brusa Pinball
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F10、F11、F12键会有许多变化。
目录：\Trainer\CLSBRTRN.exe

Carmageddon 2
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F10、F11、F12键会无限的金钱与时间。
目录：\Trainer\CLSC2TRN.exe

凯撒大帝 3
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F10、F11键将拥有用不尽的钱，F12是跳关.
目录：\Trainer\CLSC3TRN.exe

Centipede
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F11、F12键将拥有无限的生命与特殊物品.
目录：\Trainer\CLSCPTRN.exe

Future Cop
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F12你将会有击不穿的装甲。
目录：\Trainer\CLSFCTRN.exe

Hoyle Casino 99'
简介：将文件解压到游戏目录运行，从游戏中切换到修改器，通过选项，你将得到各种卡片.
目录：\Trainer\CLSHCTRN.exe

Centipede
简介：将文件解压到游戏目录运行，按下F12将拥有无限的防御.
目录：\Trainer\CLSMIATN.exe

愤怒的魔法师
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F9将显示地图，F10跳关，F11买东西不要钱.
目录：\Trainer\CLSROMTN.exe

V2000
简介：将文件解压到游戏目录运行，在游戏中按下F12将会有无限的生命.
目录：\Trainer\CLSV2KTR.exe

Vigilance
简介：将文件解压到游戏目录运行，按下F12开启作弊模式.
目录：\Trainer\CLSVITRN.exe

Emergency
简介：选择修改器右框热键，在游戏中按下热键，将得到无限的金钱。
目录：\Trainer\EMERGEN.exe

Fallout 2
简介：Fallout 2 属性编辑器，它可编辑游戏的存盘文件。
目录：\Trainer\FALCHE2.exe

Fallout 2 +8
简介：将修改器拷贝到游戏的安装的目录，先运行修改器，在修改器中运行游戏， 然后在游戏中通过按下Insert,Delete,Home,End等等热键修改人物属性。
目录：\Trainer\rzrf2trn.exe

最终幻想 7
简介：FF7的属性编辑器，它可编辑你的正式光盘版的存盘文件。
目录：\Trainer\FF7CHE.exe

上帝也疯狂 3
简介：将文件解压到游戏目录。先运行修改器，从修改器中运行游戏，它会让你游戏中的女巫拥有无限的魔力和学会所有魔法。
目录：\Trainer\rarpoptr.exe

探宝奇兵 2
简介：将修改器拷贝到游戏安装目录下运行，在游戏中按下F10将会有无限的生命数，F12将锁定时间。
目录：\Trainer\Lode2.exe

骑士与商人
简介：将修改器拷贝到游戏安装目录下运行，按下F4可以让地图全亮。

目录：\Trainer\OGNKMTR2.exe

RailRoad Tycoon 2
简介：运行修改器，在游戏中按下F1可以得到无限的金钱。
目录：\Trainer\OGNR2MT.exe

Axis & Allies
简介：先运行游戏，再运行修改器.
目录：\Trainer\RLXAATRN.exe

Warlords Ⅲ
简介：先运行游戏，再切换到Windows运行修改器
目录：\Trainer\WAR3TRN.exe

Delta Force
简介：运行修改器，选择热键，在游戏中按下热键，可让你有无限的装甲.
目录：\Trainer\wardftra.exe

O.D.T Trainer
简介：该修改器可让你有无限的生命，各种盔甲.
目录：\Trainer\WARODTTR.exe

Tomb 3 Trainer
简介：该修改器给你无限的弹药与血包。
目录：\Trainer\WARTR3TR.exe

游 戏 补 丁 大 全

Ancient Conquest
简介：Ancient Conquest v2.22 Patch ----这个2.22的补丁新加入了一张支持三个玩家的地图，修改电脑的AI，现在玩家可以在游戏开始前设置电脑的三种级别的AI，改良了开火的图形效果。
目录：\Patch\acw222.exe

Air Warrior 3 v3.10
简介：这个补丁修正了几个Bug。
目录：\Patch\aw3p310.exe

Axis & Allies
简介：将你的f Axis & Allies to v1.1升级。
目录：\Patch\Axis_110.exe

H.E.D.Z.
简介：修正不能在低版本的Win95下运行的Bug.
目录：\Patch\hedz.exe

Die By The Sword:Limb from Limb
简介：这个补丁修改了在Die By The Sword：LIMB FROM LIMB中不允许通过original quest的错误。将压缩包里的文件mutant.atd解压到游戏安装目录下的\Data子目录下，覆盖原来的文件。缺省的安装目录是“c:\program files\tantrum\die by the sword\data”
目录：\Patch\mutant.exe

NCAA Football 99
简介：Direct3D功能支持这些芯片集：3Dfx Voodoo/Voodoo2, Intel i740, RIVA TNT, Matrix G200。但是，此时RIVA 128/ZX 和 ATI Rage Pro不被支持。
目录：\Patch\ncaa99_patch.exe

Rage of Mages v1.1
简介：修改了许多问题。
目录：\Patch\ROM1011.EXE

Shogo: Mobile Armor Division
简介：更正了多人联机时的Bug，改良的电脑AI，加入了10幅新的deathmatch模式地图。
目录：\Patch\smpr20.exe

Quake 3.19
简介：修正了在提进度时的一些声音上的bug，加入了一个Dm选项，能允许自动下载环境地图，在Game.dll中加入了许多新的功能。还修改了许多Bug. 加入了新的死亡模式地图。
目录：\Patch\q2-319-x86-full.exe

Quake 3.20
简介：3.20版本是Quake的最后一个补丁，修正了游戏在局域网运行地的一些错误；修正了有时视频显示错误。
目录：\Patch\q2-3.20-x86.exe

Half-Life
简介：去掉了检查CD音轨的功能，调整了在玩Internet连机游戏时的缺省配置，以让低速Modem适应网络速度。修正了A3d的声音问题。
目录：\Patch\hl1006.exe

血祭 2
简介：这个补丁主要是为修改单人游戏的Bug。它大大提到了单人游戏的可玩性。注意，游戏以前的存盘文件将不能在升级后使用。
文件所在：\Patch\b2patch1.exe

国王密使& 永恒的面具
简介：该补丁修正了游戏进行在游戏的第二个世界的时候，当玩家得到“真理的羽毛”的时候，将会被程序Bug锁住不能用ESCAPE键切换到主界面的错误。
目录：\Patch\moe11.exe

极品飞车Ⅲ
简介：这是一个智能化的补丁，安装它后，将自动连接上Internet，下载它的更新程序。
目录：\Patch\npspatchnfs3.exe

原罪 1.0
简介：该补丁将更新你游戏里的Autoexec.cfg与Default.cfg文件；加入了一张新的死亡模式地图“paradox”，缩短了游戏调入的时间，重复性的装载程序得到的修改；调整了电脑的Ai...。
目录：\Patch\sin101.exe

Delta Force
简介：该补丁增加了多人联机的人数。
目录：\Patch\DFLOCAL.exe

Railroad Tycoon Ⅱ
简介：修正了在10关和13关中的一些Bug，移除了当不能读音轨时显示的错误信息；可以让多人联机使用一张光盘。
目录：\Patch\rt2_a.exe

Fallout 2
简介：加快了存盘读档的速度。修正了游戏中许多不正确的Bug，如修正了在Dice游戏中你赢不了的局面，修正了在格斗中无休止的计时错误；在游戏中有时与NPC交谈会死机的现象等。
目录：\Patch\f2patch.exe

骑士与商人
简介：该补丁修正了游戏只认可第一张光盘的限制，改正了最后两关的出现的错误文字信息。玩家在多人连网游戏中退出时发生的错误。



目录:\Patch\kam1_32.exe

The Settlers Ⅲ
简介：该补丁修正了在多人游戏中，有一个玩家退出时会死机的现象；增加了在启动游戏时会自动检查病毒的功能，如果发现有病毒，就会停止启动游戏！
目录：\Patch\S3120123.EXE

F15
简介：该补丁充分增强了D3D的功能，它能支持下列几款3D加速卡了：
Matrox G200
Intel 740
Rendition 2000 series
Permedia 2
目录:\Patch\F15D3D17.exe

Half-Life
简介：去掉了自动检查CD音轨的功能，修正了A3D的声音错误，调整了多人连机的缺省配置，用低速Modem上网的玩家不会再有延迟的感觉！
目录:\Patch\hl1006.exe

修炼手札

《大富翁四》的存盘文件修改器
简介：这是一个修改《大富翁》比较完善工具，可以修改玩家的现金、存款、点卷和道具。同时你可以逐个订制卡片以及加满所有道具！

这个修改器是用VB5编写，作者也将这个《大富翁四》的编辑器的源程序附上。喜欢修改游戏，但又不知如何下手的朋友可以参考一下这段源代码！
目录：\Build\Rich4\Richedit.exe
\Build\Rich4\Rich-Src.exe

《风云》存盘文件编辑器
简介：《风云》存盘文件编辑器与《对战俄罗斯》是由蚱蜢软件工作室制作；其中《风云》存盘文件编辑器可以修改步惊云的所有属性以及武功。《对战俄罗斯》附带有源代码！
目录 \Build\Fenyun\FengYunEdit.exe
\Build\Fenyun\Russ.exe

桂林山水屏幕保护
简介：一款非常漂亮的桂林山水的屏幕保护，优美的桂林山水，幽扬的音乐，仿佛让人融身在大自然的怀抱中！
安装方法很简单：
guiling.exe是一个自解压文件，双击它之后便有弹出解压缩路径。
默认路径是C:\WINDOWS\TEMP\GUILING，可以更改这个路径。
解压缩后， 在相应的目录下运行SETUP.EXE，便可安装桂林山水屏幕保护。
这个屏幕保护安装完成之后大约要500K左右的硬盘空间.
无源程序
目录：\Build\ScrSav\Guiling.exe

华容道
简介：厌倦了Windows 下软件的庞大与复杂，遂重写了以前编的小游戏《华容道》，力图使其变得简洁短小。程序只有14K ，虽然没有华丽的界面和完备的功能，但其简明的风格仍能给您带来无尽乐趣。
系统要求：
程序用 C语言针对 DOS平台编写，由于直接对硬件进行操作，须IBM PC或100%兼容机，支持VESA标准的 VGA显卡及512K显存。
注意：
如果程序在 Windows下执行出错，可换在WindowsDOS Box 下执行。
目录：\Build\HRD\hrd.exe
\Build\HRD\HRD-SRC.exe

拼板游戏
简介：一个将图片打散后又重新让玩家拼和在一起的游戏！win95界面，小巧有趣！附带源程序！
目录：\Build\Pinban\PinBan.exe
\Build\Pinban\Pin-Src.exe

游戏开关机画面

BDAHLIA
\Logo\BDAHLIA\logo.sys",.
\Logo\BDAHLIA\logos.sys",
\Logo\BDAHLIA\logow.sys",

Blade
\Logo\Blade\logo.sys",
\Logo\Blade\logos.sys",
\Logo\Blade\logow.sys",

DarkOmen
\Logo\DarkOmen\logo.sys",
\Logo\DarkOmen\logos.sys",
\Logo\DarkOmen\logow.sys",

Lords
\Logo\Lords\logo.sys",
\Logo\Lords\logos.sys",
\Logo\Lords\logow.sys",

Monkey
\Logo\Monkey\logo.sys",
\Logo\Monkey\logos.sys",
\Logo\Monkey\logow.sys",

Riven
\Logo\Riven\logo.sys",
\Logo\Riven\logos.sys",
\Logo\Riven\logow.sys",

Starcaft
\Logo\Starcaft\logo.sys",
\Logo\Starcaft\logos.sys",
\Logo\Starcaft\logow.sys",

TOMB
\Logo\TOMB\logo.sys",
\Logo\TOMB\logos.sys",
\Logo\TOMB\logow.sys",

Wing
\Logo\Wing\logo.sys",
\Logo\Wing\logos.sys",
\Logo\Wing\logow.sys",

Winlogo
\Logo\Winlogo\logo.sys",
\Logo\Winlogo\logos.sys",
\Logo\Winlogo\logow.sys",

3Dwin97
\Logo\3Dwin97\logo.sys",

FireWks
\Logo\FireWks\logo.sys",

Snake
\Logo\Snake\logo.sys",

USA
\Logo\USA\logo.sys",

Valentine
\Logo\Valentine\logo.sys",

屏幕保护程序



目录：
\ScreenSaver\lspeed42.exe
\ScreenSaver\kinegl31.exe
\ScreenSaver\abrkout.exe
\ScreenSaver\acbrkout.exe
\ScreenSaver\dream.exe
\ScreenSaver\zaeross.exe

电 玩 大 观 园

PSykeo 15
简介：支持CD音轨，支持Glide模式（还有Bug），支持D3d模式，更正了Gui中的错误。
目录：\emu\PS\PSYKE015.exe

PsEmuPro 1.1
简介：PS模拟器中最出色的一个模拟器，支持软件模拟，D3D加速模拟，Glide加速模拟，支持声音，支持的PS游戏最多，但要求也最高，在P2-300，Voodoo上也只能勉强可玩，但在P2-400，Voodoo 2上运行非常流畅。
目录：\emu\PS\psemupro1010.exe

PsEmuPro-Plugins
简介：该插件增强了软件模拟效果，请将该插件替换PSEmuPro1.10安装后的对应文件。
目录：\emu\PS\soft11.exe

Mfc601Dll
简介：PSEmuPro1.10需要的动态连接库，如果PSEmuPro1.10运行不起，请将该文件解压到你的PsEmuPro安装目录。
目录：\emu\PS\mfc601dlls.exe

Neo-DanJi
简介：新出的一款NeoGeo模拟器，现在只支持5个游戏。
目录：\emu\Arc\Danji_4.exe

NeoGem
简介：支持97格斗天王。支持Z80模拟。
目录：\emu\Arc\NEOGEM.exe

NeoRage
简介：Neo Geo游戏的最佳模拟器，支持侍魂3，4，格斗之王97等游戏经典的游戏。唯一缺点是现在的版本还不支持声音。
目录：\emu\Arc\neorage.exe

Mame
简介：老牌的街机游戏模拟器，支持从最处的8位街机游戏到现在比较高级的街机游戏，是街机模拟器中支持最多游戏的模拟器，现在它支持的Neogeo游戏可以有声音了！
目录：\emu\Arc\mame32b-034b7.exe

Callus
简介：效果最好的街机游戏，win95的0.42版本，使用简便。
目录：\emu\Arc\cls042w.exe

FwNes302
简介：加入了（英语/日语/汉语）语言支持的选项，更正了2fds.exe 文件，支持双人游戏以及对游戏杆的支持。支持部分FFE文件。 因为有了汉语的支持，这个模拟器的使用变得更加简单了！
目录：\emu\fc\FWNES302.exe

ZSNES
简介：修正了剪贴板的错误，在文本显示框中加入了阴影，修正了调入游戏时产生内存溢出错误。
目录：\emu\Sfc\ZSNES715.exe

SNEmul
简介：支持了存盘，游戏速度可以被控制了，模拟器菜单已经可以屏蔽Windows的剪贴板功能了。
目录：\emu\Sfc\SNEMUL85.exe

SNES 9X
简介：做了许多更正，使许多游戏支持了声音，加入了新的屏幕显示模式的设置，这是最后的一个版本。
目录：\emu\Sfc\S9XW024.exe

试 玩 演 示 区

天旋地转
简介：一部让你头晕目眩的游戏，你将体验从没有过的刺激。在3代中，你将飞到外太空，使用10种新增加的武器与敌人战斗。游戏画面绚丽，操作简便，不愧为经典的3D射击游戏之一。
主　机：PC Pentium200，32M RAM
操作系统：Windows95/98，DirectX 5.0以上
其　它：一块支持D3D的3D加速卡
目录：\Demo\d3demo.exe

Future Cop:L.A.P.D
简介：未来警察：3D的屏幕视角，360度的全方位控制，华丽的游戏场景，地面战火交集、空中战机呼啸而过，你作为一名装备了特种装甲武器的战警，为了维护城市的和平，誓要将罪犯擒拿归案！
操作系统：Win95/98，Direct X
主　机：Pentium 133，32MB内存
其　他：支持D3D或Glide的3D加速卡
目录：\Demo\fcopdemo.exe

星球大战：鬼虎神兵
简介：Lucasarts 的又一大作。Lucasarts的电影《星球大战》风靡全球，今天，它被搬到电脑上后，能否带来游戏界的轰动呢！《星球大战》图象画面精致，处处体现了Lucasarts的一流美工质量！
主　机：Pentium 166以上
其　他：支持Direct3D或Glide带4M显存的3D加速卡
目录：\Demo\RogueDemo.exe

King's Quest:Mask of Eternity
简介：故事发生在一个很久很久以前的一个国家，这个国家因为代表和平的“永恒的面具”被一个邪灵分成了几块散落在这个大陆不知名的地方，人们变成了石头。只有你可以拯救这个世界，消除邪恶，为了寻找“永恒的面具”，踏上了漫漫的路程......
操作系统：Win95/98，32MB 内存
主　机：Pentium 166，DirectX
目录：\Demo\maskdemo.exe

Heretic II
简介：Heretic II 使用了Quake 2的引擎，以第三人称的视角在这虚幻的世界里斩妖处魔。游戏的3D贴图效果堪称一流，操作简便，喜欢玩Quake Too类游戏朋友千万不要错过这个游戏！安装这个游戏后必须要安装“游戏补丁大全”里的去出时间限制的补丁！
操作系统：Win95/98，Direct X 6
主　机：Pentium 166，32MB内存
目录：\Demo\h2_demo_us.exe

魔法门英雄无敌3
简介：魔法门英雄无敌系列一直是玩家们非常喜爱的游戏之一，它那独特的角色冒险曾让玩家朋友们为之熬过多少不

眠之夜。魔法门英雄无敌3正式版将于99年初面市，你想提前一睹芳容吗？
游戏配置：Win95/98
目录：\Demo\Hero3.exe

朝鲜战争　　喋血三八线
简介：曾经是中国人民志愿军独立一师师长的你，耳边是否还时常响起朝鲜半岛上炮火的隆隆声？这部由金山公司继《地雷战》后又一部站棋类游戏真实的反映了1950年到1953年爆发朝鲜战争的史实！
主　　机：PC Pentium100，16M RAM
操作系统：Windows95，DirectX 5.0
目录：\Demo\Jinsan.exe

《绿娃传奇》
简介：《绿娃传奇》是国内新成立的平易软件有限公司推出的第一个游戏。它属于即时动作冒险游戏。与RPG游戏不同的是，所有战斗都是即时的，要求玩家反应敏捷，迅速操作，所以玩来与RPG感觉很不一样，别有一番风味。这个游戏画面和背景音乐都略嫌简单了一些，但是也不失清晰生动。
操作系统：Win95/98，32MB 内存
主　　机：Pentium 166
目录：\Demo\Luwa.exe

Final Fantasy VIII
简介：最终幻想　VIII，一款经典的RPG游戏，其系列曾经风靡整个游戏领域。最终幻想 VIII的效果比其前几代又有了质的飞跃，那绚丽多彩的召唤魔法，那曲折离奇的故事情节......一切都会让人回味无穷！
目录：\AVI\ff8sp.avi

Drakan
简介：《古墓丽影》是第一个以女性为主角的3D动作游戏，而drakan则是第二个以女性为主人的3D动作类游戏。游戏中drakan骑着飞龙，手持长剑，与洪荒的怪兽搏斗！如果说《古墓丽影》具有现代的特征，那么drakan无疑是古代女英雄的代表！
目录：\AVI\drakan.avi

Myth 2
简介：《神话 2》无论在游戏效果，还是在游戏的可玩度上都比其一代《堕落之神》提高不少，《神话 2》新增了不少兵种，增加了许多魔法效果；从游戏的地形设计上可以明显看出，《神话 2》的材质贴图非常精致，加上它特殊的即时战略玩法，《神话 2》一定会成为1999年叫座的游戏之一。
目录：\AVI\hab-12.avi

Requiem: Avenging Angel
简介："挽歌：复仇的天使"是一部3D动作类游戏，描述的是在天堂选择的天使与地狱挑选的最残酷的魔鬼之间的战役，你扮演的是一个名叫Malachi，非常忠心的天使，来到未来，你将具有许多特殊的能力，但你能将魔鬼打倒吗？
目录：\AVI\reqpromoweb.avi

Uprising 2
简介：告诉喜欢Uprising（起义）的朋友一个好消息，Uprising 2即将与大家见面了。Uprising 2无论是在游戏情节或是在图像处理上都比其一代提高了许多。
目录：\AVI\u2_promo_web.avi

联众网络游戏世界
简介：它是Internet网上最流行的中文网络休闲游戏，你可以与朋友一起加入进去参加各种休闲的娱乐，如玩网络军旗、升级、下象棋、围棋等等，还可与网络上的其他玩友们聊天！
所需配置：家用电脑一台
Modem一块
电话线或其他专线以及上网帐户

游戏大厅
简介：游戏大厅，是所有联众网络游戏世界游戏的主模块，安装其它游戏前，必须要先安装该模块。
目录：\Net\roomsetup.exe

升级
简介：升级是国内非常盛行的一种四人扑克牌游戏，可以选择一副牌或两副牌进行。打一副牌时，也称为"40分"或"打百分"；打两副牌时，也称为"80分"，还有的地方也有叫"摔小二"、"拖拉机"等。

该游戏由四位游戏者参与，根据屏幕显示位置，分别为左、上、右、下四方。左右方合作与上下方对抗，最后看哪一方的级别升得最高。
目录：\Net\upgradesetup.exe

拱猪
简介：拱猪是国内极为普遍的一种扑克牌游戏，目前附带在Windows中而流行的"红心大战(Hearts)"扑克牌游戏，与中国拱猪游戏的玩法相似，但并不完全相同，其规则性与娱乐性远不如拱猪游戏丰富。

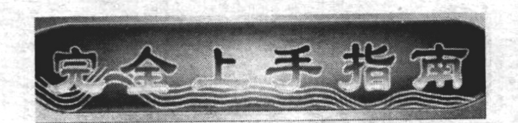
在拱猪游戏中，应尽量去输牌，以避免拿到红桃牌和黑桃Q，因为这些牌在游戏中算负分，而拱猪是以负分最少方为赢家。据一些棋牌书刊介绍，拱猪游戏最早是国外的"黑桃皇后"玩法传入我国，结合中国国情，在玩法上进一步变化发展而来的。
目录：\Net\heartssetup.exe

桥牌
简介：现代桥牌是由一种叫"惠斯特"的牌戏发展来的。惠斯特是十七世纪以后流行英国的一种四人扑克牌打法，据说三名驻扎印度的英国军官因牌手不够，把一家牌摊开于桌上，由对家打，于是"惠斯特桥牌"产生了。

十九世纪末，在美国、英国、土耳其、俄国都出现了"惠斯特桥牌"，但"Bridge"这一命名起源何处，至今各国仍在争论。但是对现代桥牌做出巨大贡献的是美国的范德比尔特，他精通多种"惠斯特"打牌法，自己设计了成局、满贯、局况以及各种记分方式，想让世界各种"惠斯特桥牌"有统一的准则。在1925年，他约请一些牌手共同检验这些规则，其中有一位到过中国的女牌手向他介绍了中国牌戏，并提出"有局方"一词。经过多次验证，范德比尔特最后确立了定约桥牌记分表。除了无将牌墩分有所不同外(当时定35分)，这个表其他所有内容半个世纪以来毫无改变。

桥牌活动由四名牌手参加，南北与东西各为联手，互相对垒。
目录：\Net\bridgesetup.exe

国际象棋
简介：国际象棋是科学、文化、艺术、竞技融为一体的智力体育项目。它有助于开发智力，培养逻辑思维和想象能力，加强分析能力和记忆力，提高思维的敏捷性和严密性。它能培养人们战术技术思想意识和全局观点，坚强人们工作中的计划性和灵活性。它还能丰富人们的文化生活，增进友谊，陶冶高尚情操，培



养顽强勇敢、坚毅沉着、机智灵活等优秀的意志品质。

国际象棋着法多变，趣味横溢，对于开发少年儿童的智力，尤有特别好的效果。因此，目前世界上已有不少国家把国际象棋列入小学课程。

目录：\Net\intchesssetup.exe

跳 棋

简介：跳棋在我国是一项老少皆宜、流传广泛的益智型棋类游戏。由于其规则简单，一玩就懂，一辈子都不会忘，所以几乎每个人从小到大都下过跳棋。

如果您不愿在网络娱乐中陷入激烈的思考和竞争，那么无疑联众网络游戏世界中的“跳棋”可以使您回到一种更平和、产生美好回忆的心情之中。

目录：\Net\jumpsetup.exe

象 棋

简介：象棋，是以红黑棋子代表两军对垒的智力竞技，是科学与艺术相结合的运动。双方在棋盘——这块特定的战场上进行着象征性的军事战斗。

就像战场上的指挥官，根据自己对棋局形式的理解和对棋艺规律的掌握，调动车马，组织兵力，协调作战，争取胜利。进攻退守都有法度可循，奇袭转移深合军事原理。知己知彼，方能百战百胜。随着棋局的发展，由静到动，由简到繁，彼此争战，互相扭杀，矛盾重重，错综复杂，要求对局者全面地分析棋局的形式，在局部与全局的关系上，在由计划地组织几次战役上，在前后发展阶段的密切联系上，在若干兵种配合作战的军事部署上，及时制定出正确的战略原则和有力的战术手段，夺取战斗的胜利。

目录：\Net\chnchesssetup.exe

围 棋

简介：相传我们的祖先轩辕黄帝无意之中画下了十七条横线十条竖线，这无意中的发明却造就出无数的传奇：从四十三手镇神头，一子解双征到呕血局；从范西屏、施襄夏的当湖十局到李马的世纪之战；从陈祖德的《超越自我》的信条到宏基老板施振荣的“生意就像围棋，就算有输有赢，但也要固守一块地盘，不要赶尽杀绝”的经营理念。

围棋对于我们中国人来说已经远远超出了它的娱乐功能，它是一种理念，一种生活的态度，一种生命的哲学。当人们为 IBM 的深蓝战胜世界国际象棋冠军卡斯帕罗夫而惊叹的同时，我想 IBM 的人工智能科学家们忽略了一点，那就是棋是智慧的延伸而不仅仅是智力的角逐，也许只有中国的围棋才能把这些深层的东西体现出来。

—摘自《中国计算机用户》

目录：\Net\GOSETUP.EXE

跑得快

简介：跑得快打一副牌时，也称为“关牌”，主要流行于江浙一带，大学校园当中亦很盛行。游戏规则类似北方流行的“锄大D”。联众跑得快游戏可以打一副牌，也可以打两副牌。此游戏得目的是想方设法地将自己手中的牌尽快打出去，谁先把手中的牌出完，即为胜，其余三个对手此时得负分。负方手中剩几张牌就得几个负分，赢方得分为三个负方的负分之和，但记为正分。

目录：\Net\runoutsetup.exe

军 棋

简介：军棋在我国少年儿童间可谓最受欢迎的棋类游戏了。它即具有类似跳棋一样容易上手、锻炼思维能力的性质，同时也具备类似象棋一样的“以军队对垒”的智力竞技特色，而且可以支持两国对拼、三国鼎立及四国大战，其中4人游戏时，相对的两家联盟与另外两家对抗，配合战斗的乐趣却又是象棋所没有的。

今天，联众公司把这一受大家喜爱的游戏搬上了 Internet，您可以在这里找到来自五湖四海的玩伴，重温小时侯美丽的回忆。

对于一个棋类游戏而言，“联众军棋”在一些地方的表现已经超出下棋的概念，或许你会感觉到打一场战争游戏。

目录：\Net\junqisetup.exe

暗 棋

简介：暗棋，是以中国象棋棋盘和棋子进行的一项棋类游戏，游戏时，棋子放在普通象棋棋盘的上半部分，棋盘的下半部分用于摆放双方被吃掉的棋子。

暗棋一开始必须靠双方不断地把只显示背面的棋子翻过来，但只能移动自己颜色的棋子，棋子的大小顺序是将、士、象、车、马、炮、兵，大子吃小子，但小兵吃将。游戏的最终目的是把对方的子全部吃光。

目录：\Net\cnachesssetup.exe

游 戏 桌 面 集

1024×768:

\Desktop\1024\1024-1.bmp
\Desktop\1024\1024-2.bmp
\Desktop\1024\1024-3.bmp
\Desktop\1024\1024-4.bmp
\Desktop\1024\1024-5.bmp
\Desktop\1024\1024-6.bmp
\Desktop\1024\1024-7.bmp
\Desktop\1024\1024-8.bmp
\Desktop\1024\1024-9.bmp
\Desktop\1024\1024-10.bmp
\Desktop\1024\1024-11.bmp
\Desktop\1024\1024-12.bmp
\Desktop\1024\1024-13.bmp
\Desktop\1024\1024-14.bmp
\Desktop\1024\1024-15.bmp
\Desktop\1024\1024-16.bmp
\Desktop\1024\1024-17.bmp
\Desktop\1024\1024-18.bmp
\Desktop\1024\1024-19.bmp
\Desktop\1024\1024-20.bmp

800×600:

\Desktop\800\800-1.bmp
\Desktop\800\800-2.bmp
\Desktop\800\800-3.bmp
\Desktop\800\800-4.bmp
\Desktop\800\800-5.bmp
\Desktop\800\800-6.bmp
\Desktop\800\800-7.bmp
\Desktop\800\800-8.bmp
\Desktop\800\800-9.bmp
\Desktop\800\800-10.bmp
\Desktop\800\800-11.bmp
\Desktop\800\800-12.bmp
\Desktop\800\800-13.bmp
\Desktop\800\800-14.bmp
\Desktop\800\800-15.bmp
\Desktop\800\800-16.bmp
\Desktop\800\800-17.bmp
\Desktop\800\800-18.bmp
\Desktop\800\800-19.bmp
\Desktop\800\800-20.bmp

640×480:

\Desktop\640\640-1.bmp
\Desktop\640\640-2.bmp
\Desktop\640\640-3.bmp
\Desktop\640\640-4.bmp

新游戏价位表

游戏名称	上市日期	配置要求	售价	类型	发行公司
IAF以色列空军	新上市	Pentium200 32M内存	169元	模拟	电子艺界
极品飞车III	新上市	Pentium133 16M内存 3D加速卡	159元	运动	电子艺界
上帝也疯狂III（中文）	新上市	Pentium133 16M内存	159元	即时策略	电子艺界
FIFA99	新上市	Pentium133 32M内存	149元	运动	电子艺界
NBA99	新上市	Pentium133 32M内存	149元	运动	电子艺界
摩托英豪2	新上市	Pentium166 16M内存 3D加速卡	149元	运动	电子艺界
银河飞将V（中文版）	新上市	Pentium166 32M内存	238元	模拟	电子艺界
幻世录	新上市	Pentium90 16M内存	69元	战略RPG	智冠
神奇传说	新上市	Pentium133 16M内存	69元	战略RPG	智冠
风色幻想	新上市	Pentium90 16M内存	69元	战略RPG	智冠
深入地心	新上市	Pentium90 16M内存	69元	角色扮演	智冠
沙丘2000	新上市	Pentium90 16M内存	148元	即时策略	新天地
盟军敢死队	新上市	Pentium100 16M内存	148元	策略	新天地
虚幻	新上市	Pentium166 32M内存	148元	第一人称射击	上海育碧
百战天虫2	新上市	Pentium75 16M内存	132元	回合策略	上海育碧
探宝奇兵2	98年12月	Pentium90 16M内存	139元	益智	上海育碧
摩纳哥大奖赛	12月19日	Pentium133 24M内存	145元	运动	上海育碧
骑士与商人	98年12月	Pentium133 24M内存	149元	即时策略	上海育碧
大富翁四	新上市	Pentium90 16M内存	128元	益智	晶合顺达
生死之间2	12月5日	Pentium133 16M内存	98元	即时策略	创意鹰翔
古墓丽影III	新上市	Pentium133 16M内存	148元	冒险	新天地
霹雳飙车	99年1月	Pentium166 16M内存	148元	运动	上海育碧
银翼杀手（中文版）	新产品	Pentium133 32M内存	198元	冒险	新天地



春去秋来，很快《游戏世界》和"游戏广场"就要迎来一周岁的生日。记得年初《游戏世界》和"游戏广场"刚起步时，很多玩家们对电脑报新开办的游戏版都感到很陌生，还有一部分读者根本就不知道"游戏广场"的开办，所以稿件奇缺。当时我们整个游戏编辑室的成员不但要靠自己来撰写六个游戏版的大部分内容，而且还得克服第一次制作光盘的所面临地种种难题。最让小疾难忘的就是第一期那本所附的杂志。没有人知道，在经过反复地争论、推翻了原定内容的80%后，那本错字连篇的杂志是我们在光盘发行前的最后三天内所赶制出来。当时它用光了我们所有的稿件"积蓄"，小疾就在当时一天内为它写出了七篇游戏介绍。

随着时间的推移，不知不觉《游戏世界》已经制作了四期，"游戏广场"也迎得了越来越多的读者的认可。但在欣喜的同时，我们也感到更多的压力，如何在明年让《游戏世界》能继续留住老用户的同时能吸引更多的新用户，是摆在我们面前更大的难题。而小疾开办这个"时代会诊堂"的目的，也是希望大家能为我们提供更多的意见，促使我们不断改进。

四川秦茂华：各位编辑你们好！辛苦了（这几天觉睡好了没有？又在为下一期奔忙了吧）！

冒昧打扰，Sorry（抱拳）！

前几天才买到《游戏世界第三期》，试了一下，感觉良好。见有一读者调查表，于是便来凑一热闹，望勿见怪。

小生首次给你们来函（头回生二回熟嘛，交个朋友。来，握个手），可能褒奖的话你们已听得太多了，我这里就免了吧。

上半年时，我还是一个学生。在学校时，发现了《电脑报之游戏世界》，当时只是看到她很便宜，于是便买了一套，还真物有所值，其中也有一些缺点，不过想来已被众多玩家了提出来说了多遍。六月底离开校园时，拿到了第二期《游戏世界》。这次光盘所带的杂志，比起第一期有了很大的提高。感觉光盘的几种安装形式没有啥意思，开始的动画也好像东拼西凑（个人意见，不供参考）。前几天拿到第三期，感觉顿时不同。有了进步，应该恭喜表扬，但在这里，我向诸位泼点凉水，提几点小小的意见以供参考。

首先，在光盘的包装方面，应该学学"瑞得在线"的包装形式。用塑料袋包装，放在杂志封面上，这样不但方便保存，或许还可能降低一点成本，合适吗？

第二，提一点较高要求，杂志内的插图可不可采用部分彩图。另外，杂志中可否少一些看起来不太舒服的图（有凑篇幅的嫌疑）。

第三，每期光盘中可否适当增加"修炼手札"的内容，这样，让玩家在玩游戏的同时，也能提高一点软件方面的知识（多一条生存之路）。还有读者调查表应该单独列在一页纸上，像我这样，把杂志毁掉一部分，十分不忍，想另做一份调查表，又怕引起误解。

说句实在话，虽说四年前刚上大学时就接触了电脑，只是当时学校用的是286、386。上课之余也玩一点小游戏，如《波斯王子》等，还怕被老师逮住。自费上机，经济又不太允许。因此，我没能成为一个发烧级玩家，甚至称不上玩家，既然我并非玩家，在游戏方面，我也说不出太多的行话。参加读者调查，只不过凑个热闹。但我真心希望你们做得更好，因为，我每期都购买了《游戏世界》，我将一直关心她的成长。同时，我还购买了《PC世界》及《硬件大师》、《多媒体大师》，我对《电脑报》的日渐成熟感到高兴，或许她真能造就一代电脑玩家，但愿你们能成功。

难得一叙，多讲了些，还望见谅。

最后，衷祝各位：

工作顺利　　心想事成

悠着点儿，身体是革命的本钱！

答：每期的《游戏世界》发出后，我们都急切的盼望着调查表的回函，在这些回函中，我们总能吸收到很多宝贵的意见，对我们的光盘作出改进。所以你的信不但不会打扰我们，还会促进我们工作的改进呢。

从第三期的《游戏世界》开始，我们没有再做出自己的开场动画，而是使用了合成游戏动画的方式来做，很多朋友都不太理解。其实这是因为要自己制作一个开场动画，需要相当多的制作时间，而且动画的表现要和整个光盘的内容相配合也需要大量策划与协调。第一期《游戏世界》由于制作时间很长，我们使用了制作动画的方式，而第二期时，由于开发时间的缩短，整个光盘的表现就不尽人意了，同时考虑到我们的美工人员不足，所以在第三期中我们使用了合成游戏画面的方法，以能把更多的精力放在其它方面。不过，小疾觉得《游戏世界四》的表现方法又比三期加强了，不知大家觉得如何。

你所说的那种光盘包装是一种以书为主，附带光盘的形式，而我们的《游戏世界》是以光盘为主体，附带杂志，所以采用了现在的包装。

在杂志内附加彩图就意味着增加彩页，而我们的杂志只是一本附送的杂志，而非盈利性的刊物，如果增加彩页就必然增加整个光盘的制作成本，所以现在我们不改过多的增加彩页。

"修炼手札"确实是光盘中大家比较喜爱的一个栏目，不过这个栏目还需要大家多多参与，在向这个栏目投稿时，尽量少投一些"五子棋"之类的游戏，多投一些有特色的作品，这样这个栏目才会更有特色和吸引力。

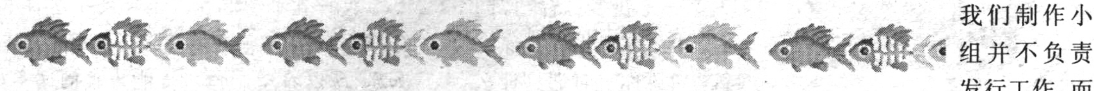
这一期的读者调查表问题的确让大家深感不便，这期中我们已做出改进，将调查表制作成单独的一页，大家这次再也不必毁掉正文的内容了。

广西李程：《游戏世界》是一套好光盘，一直都在进



步，从第一期到第三期，风格各有不同，但它并非完美，在此本人就一一指出它的不足（如有冒犯，请多包涵）：

1. 本人是《游戏世界》第二期幸运读者，朋友们都说我肯定在正式上市前就能拿到光盘，可是直到10月22日，我才收到报社于10月16日寄来的光盘，离上市时间已经一个月了，如此之慢岂不误了幸运读者填写读者调查表的时间？



2. 说明书（就是所附杂志）明显太薄，只有80页，装不下什么货色，想必编辑们是精挑细选的内容才放上书的。我希望以后能把说明书改成《PC世界》128页的说明书那么厚，以便放上更多的内容。

3. A盘最好保留原来那种运行模式，不必把60MB内容全安装到硬盘上。而且《游戏世界三》只能安装到默认路径下，如选择其它路径，只会在那个目录里安装上反安装的所需文件，其余文件仍放在默认目录下，害我删除了C盘上大量的应用软件才能运行光盘。



4. A盘的精品动画我认为保留无用，连片头动画也可以省去，只留下壁纸、屏保、开关机画面在精品屋中，便可省下大量空间放弃置游戏试玩版一类的东西。

5. "风云榜"这个栏目我一直没看好它，认为有没有都一样，毕竟《电脑报》上已经有了。

6. 攻略一直太少，使我这种菜鸟打游戏总打一半就扔了。其实，攻略文笔差些不要紧，看得懂就行了。

7. 新游戏价位表容量要尽量扩大，为什么游戏价位表只有这么几行呢？

8. 小册子上的游戏工具和模拟器的使用介绍是本人最感兴趣的，但此类文章在上面所占的位置只有芝麻绿豆那么大，不顶什么用，以后此类文章要多加刊登。

9. 至于在B盘放游戏，我举双手双脚赞成，即方便了玩家，又节省了金钱，真是太好了！其实本人太穷（父母都是穷教师），实在无法购买正版游戏，只能榨钱出来买《游戏世界》（一至三期本人都用高于盗版价一倍的钱购买了正版），因此本人恳请诸位大师在光盘中多放点正版游戏（本人发现本期B盘容量仅116MB），下次最好能塞上个《风云》的完整体验版之类的。

10. 本期光盘包装一改旧日面貌，不怕摔，光盘也不容易脱落，实在是妙。以后若所有电脑报光盘都如此封装，乃读者之万幸。

不知不觉，已写了个把小时，我该上学去了，以上多是贬义之词，其实我已认可了光盘的优点，仅写出些不足之处的修改建议，忘采纳。

答：看来你是一位老读者了，这里先谢谢你的热心支持。对于幸运读者收到光盘较慢的问题，我们会尽可能的作一些调整，但由于我们制作小组并不负责发行工作，而且通常第一批出厂的光盘会先送到全国各地进行发行，就是我们制作小组也不能拿到最先发行的光盘。所以幸运读者收到光盘的时间通常比零售时间要晚，不过小疾这里向大家保证，我们会尽量争取时间提前一些。

至于将所附杂志加页增厚的事，小疾认为，其实80页的杂志已能放上很多精彩地内容，而且在现有的杂志基础上我们还可以制作得更好。再加上《游戏世界》的制作人手有限，不像《PC世界》的制作成员的工作就是制作光盘，而我们的大部分成员还要编采每周的"游戏广场"，所以这80页的杂志制作来得可不轻松呀。

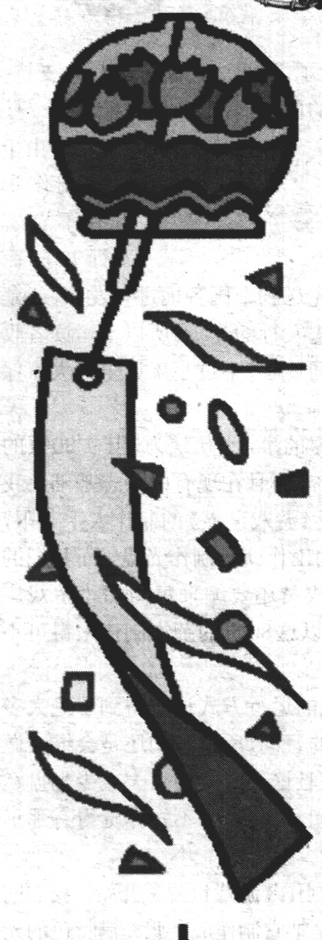
A盘的运行方式这次得到了绝大多数用户的赞同，所以我们还是会继续做下去。而且这种方式会大大减少光盘运行的时间和出错率，不知你觉得有那里不好呢？

从制作《游戏世界》开始，我们的目标就是把它制作成一张充满特色的光盘，所以我们每期都加入了自己制作的动画和其它的一些小点子，而且我想这也是为什么《游戏世界》系列能得到众多用户认可的重要原因。如果像你所说的全部去掉这些动画之类，对于我们制作成员来说当然很好，可以减少工作量和制作时间，而且还可以一个月就制作一期，不过这样一来，真正吃亏的还是用户吧！每个栏目所放内容的数量都是我们每次精选之后放上的，由于每位用户所喜爱的栏目不一，为照顾不同的用户，所以制作时不能将某一栏目的内容放得特别重，希望你能谅解。

"风云榜"由于没有好的表现形式，所以这次去除了它，如果我们以后能找到更好的表现形式，再让它和大家见面吧。攻略还少吗？如果加上我们"游戏广场"和《游戏世界》所带的攻略，数量应该不少吧，至少小疾觉得今年比较热门游戏的攻略我们都登过的，这可费了铁拳不少的心血呀。

对"新游戏价位表"这个栏目，大家的分岐很大，对此，我们会制作得尽量更好一些，让大家更满意。第三期杂志上新开办的"玩家百宝箱"这个栏目所放的内容确实单薄了一





些，不过很多读者都对这个栏目的开办表示欢迎。所以，这次的“玩家百宝箱”的内容将更加丰富，大家一定要多看看哟。同时，小疾这里也向大家征稿，如果你平时遇到什么好的游戏工具，或有各种最新模拟器的使用心得等，千万不要忘了给我们投稿，同大家分享哟！

对于这次捆绑《战国风云》的举措，大家给了我们充分的肯定。因此，我们会继续以这种捆绑游戏的方法回报大家。同时，为能捆绑一些娱乐性更强的欧美游戏，我们的《游戏世界》也准备在明年提高价格。当然，价格增加多少，我们想由大家来决定，所以大家千万要填寄这次的“读者调查表”哟。



四川刘宁：前两期的光盘我都买过，但没有给我留下什么特别深的印象。本想对你们提出一些批评意见，但想到凡事都有一个熟悉的过程，而且你们也一定受到了多方面的压力，便本着慈悲为怀之心，扣下了前两期的调查表。

第三期《游戏世界》在制作上确实有了一个质的飞跃，片头动画设计不错，一看便吸引住了我。光盘的运行速度也快了很多，不再像过去那样偶尔要停滞一下，使我有浪费光阴之感。其实优点还有很多，但我不想再表扬了。不然会使有些人飘飘然，进而产生更为严重的骄傲、自满情绪，进而……但是，缺点总是难免的。首先是每次进入《游戏世界》时，总要重新设置我的显示分辩率。其次，是谁出的馊主意，怎么屏幕保护全都只支持3D加速卡，这家伙就忘了我们这些“贫下中农”，真该受到绝大多数玩家的口诛笔伐。

我一直希望能在PC上玩到一些日本清纯画风的游戏，如《心跳回忆》、《恋爱物语》和《樱花大战》等，但却一直不能如愿。所以希望制作人员能为我们这类玩家在以后的光盘中放一些这类游戏的桌面和屏保，就像这期的《新世纪福音战士》一样。

好了，说了这么多了，像我这么懒的人(阅读《电脑报》已四年多)，以前从未给你们写过信，这次终于提起笔给你们提提意见，这说明你们的光盘确实做得好！

答：原来你还有两期的“读者调查表”没有寄来，但是这一期的“读者调查表”就一定记得寄来哟。

不管你的那份调查表带有多大的压力，小编们也一定能顶住，因为我们这儿准备有很多的“速效救心丸”和“强心针药剂”以防不测。

据我们的制作人员吴大师讲，全部选用只支持3D加速卡的屏幕保护的原因是找不到观赏性很好的普通屏保，所以他本着宁缺勿滥的原则，只选择了支持3D加速卡的屏保。

其实日本游戏的清纯画风，小编等人也很喜欢的，所以你大可不必担心能不能看到这类游戏的桌面和屏保的问题。

河北王博：整套光盘制做得很精美，希望以后捆绑更多的正版游戏(尤其是我们国内自己制做的)。另外，我想请教个问题，我在《游戏世界三》的动画专区为什么只能看《星际争霸》和《暗黑破坏神Ⅱ》的动画，而其它六个都看不到，电脑提示视频“无法使用，找不到vids.vid解压缩程序”。

答：只要你手里有第二期的《游戏世界》，就可以在A盘内的\GCD9802A\TOOLS\indeo.mmx目录下找到一个文件名Ivi_95nt自解压文件，解开这个文件进行安装后就能解决你所能遇到的问题。如果没有第二期《游戏世界》，你可以安装一个其它的视频解压软件，如苹果的QuickTime等，也能解决这个问题。

